

発表!64ソフト第一弾!『WA大戦略作戦ファイル』マップ大解説!

1996年4月5日発行(隔週金曜日発行) 第11巻7号通巻173号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

64

1996 #007

毎号100台プレゼント!

まだまだ
当る!

累計 1000台プレゼントキャンペーン中!

欲ばりゲーム総合誌

ロクヨン

隔週金曜発売

¥390

4/5

初心者から熱烈ファンまで SFC

ダビスタ96

基本ガイド/インブリード&ニックス/おまかせ魔舎の使い方

ワールド4、5総力ガイド! SFC

スーパーマリオRPG

品質保証
秀作ソフト
ベスト5

カオスシード SFC

無人島物語 SFC

幻想水滸伝 PS

テイルズ オブ ファンタジア SFC

スーパーブラックバス3 SFC

SFC ガンバザード

SFC ルドラの秘宝

ファイナルファンタジーVII

PS

64スペシャルレポート

発表!64ソフト第一弾は

『スーパーマリオ64』

『パイロットウイングス64』

『最強羽生将棋』

16ページの特大攻略!

ワールド大戦略SS 作戦ファイル

スタンダードモードマップ大解説! / キャンペーンモード超解説!

崇高なる理念は、戯れの心に操られ
 時として神々の怒りに触れ
 立体という空間に身を晒す
 やがて朽ち果てていく肉体を
 いともたやすく放棄する
 時間なきルネッサンスの丘に立ち
 おとずれし雑踏の声を聞く
 すべては神のなせる業
 神の抱く御子らはやがて
 母なる胎内へ回帰する

by Yasuo Watanabe

冒
瀆
か、
福
音
か。



祝文を知らなくても、
魔法は使える。



Edy & Disy
Cubic Gallery

異次元空間に吸いこまれたエディとディジー。はたして2人は元の世界へ戻れるのか。
 そしてモナ・リザの微笑みを甦らせることができるのか。



セガサターン・アートエデュテイメント伝説始まる。

ゴッホ、セザンヌをはじめ世界の有名絵画50枚を収録。
 いままでに類のないアートエデュテイメントソフト登場。今、絵画が三次元空間を動き始める。

近日発売予定



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
 および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
 SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

PHOTO COORDINATOR: DNP CDC PHOTO ARTOTHEK THE BRIDGEMAN ART LIBRARY WORLD PHOTO SERVICE

『キュービックギャラリー』発売記念
 彫刻の森美術館割引チケット入り
 (初回生産限定)

We Net 株式会社 ウィネット
 マルチメディア事業部
 〒950 新潟市米山1-9-3
 TEL 025-246-8680
 FAX 025-244-2910

※記載されている各社名、商品名は各社の商標または登録商標です。
 仕様・価格・デザインなどは、予告なしに変更する場合があります。
 写真は印刷のため、商品の色と多少異なる場合があります。

64 ロクヨン

欲ばりゲーム総合誌

4/5 1996 Vol.007

CONTENTS



- 65 総力特集** **ワールドアドバンスド大戦略** **作戦ファイル**
 スタンダードモードマップ大解説／キャンペーンモード超解説
- 10 64スペシャルレポート** 発表! 64ソフト第1弾
『スーパーマリオ64』『パイロットウイングス64』『最強羽生将棋』
- 6 ファイナルファンタジーVII (PS)**
 チョコボ、新キャラ、バハムート新情報
- 40 ダービースタリオン96 (SFC)**
 基本ガイド／インブリード&ニックス／おまかせ厩舎
- 34 スーパーマリオRPG (SFC)**
 ワールド4、5総力ガイド
- 17 これがおすすめ! 秀作ソフト5選**
 カオスシード (SFC)／無人島物語 (SFC)／幻想水滸伝 (PS)
 テイルズ オブ ファンタジア (SFC)／スーパーブラックバス3 (SFC)
- 30 ツクールの野望 その4 (SFC)**
 音楽ツクールかなでーる (SFC) バトルロイヤル
- 38 ガンハザード (SFC)**
 3つの隠しイベント紹介
- 44 しあわせゲーム大將**
 鮫亀 (SFC)／スーパーボンバーマン4 (SFC)
- 97 特選 噂の新作GAME**
 ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 (SFC)／ダークハーフ (SFC)／魔法陣グルグル2 (SFC)／すばぽ〜んDX (SFC)
 大貝獣物語II (SFC)／ワイルドアームズ (PS)／Pandora Project-THE Logic Master (PS)／学校であった怖い話 (PS)／チョコQ (PS)／真・女神転生 悪魔全書 (PS)
- 48 ドラクエ見聞録**
112 バイヤーズガイド
117 攻略&ウラ技 おしえて! うまい人
120 対戦やろうぜ! Jリーグプロサッカーチームをつくろう! (SS)
122 トレジャーハンターG (SFC)
126 ルドラの秘宝 (SFC)
130 スーパーロボット大戦Saga
132 もっと不敵にタクティクス
134 ニュースソフト100 新作百科
- 2 NEWS&TOPICS**
4 ビッグプレゼント
次号4/19号は
4/5(金)発売

REGULAR PAGES

EPIC Pの人々 ワイド	49
HEY! HEY! HEY! ファイティングチャンプ	50
馬ゲー三昧	52
超読者	54
コラムな空間	56
逸作博物史	58

活字の森	59
インフォメーション	60
達魔都市	81
EPIC YES! こめかみエース!	86
ニュースソフトタイムテーブル	94
アンケート	88
プレゼント当選者発表!	89

略号の読み方

SFC: スーパーファミコン PS: プレイステーション SS: セガサターン 3DO: 3DO FX: PC-FX VB: バーチャルボーイ GB: ゲームボーイ GG: ゲームギア
 MD: メガドライブ MCD: メガドライブCD PCE: PCエンジン NG: ネオジオ NCD: ネオジオCD AC: アーケード

64

NEWS & TOPICS

1996
4/5

SS

新型サターン、20,000円で発売!

2月の中頃から、サターンが買えないという話が耳に入ってきた。店には在庫がなく、次回入荷も未定だというのだ。同じ頃、3月のサターンソフトの発売リストを見た人は、そのリリース数の多さに驚いたことだろう。

この段階で気づいた人はほとんどいなかっただろうが、実はこの2つには密接な関係があったようだ。3月7日関連業者向けに開かれた「セガサターン・パ

ワーアップミーティング96」の席上、その発表は行われた。“新型セガサターン、標準小売価格20,000円(税別)。発売日は3月22日”。

基板やチップの統合を行うなど、徹底した合理化の結果、機能や性能など、従来機と全く変わらないスペックを保持したまま、この価格を実現することに成功したセガサターン。今まで購入をためらっていた人も、これなら迷わず

手を出そうとすることができるようになったのかな? 数々のキャンペーンも同時展開(コードネームは“ハリケーン”)されているし、96年の目標累計500万台にむかってはずみがつきそうだ。



キャンペーンも同時に開始

新型セガサターン発売と同時に実施されるキャンペーンのひとつがこれ。以前にも紹介したことがある、本来は店頭デモ用のソフトの『FLASH SEGASATURN』のスペシャルバージョン“おちかづき編”がプレゼントされるというものだ。

この“おちかづき編”には、話題作「ビクトリーゴール」シリーズの最新作、『ビクトリーゴール'96』の体験版や、現在ゲームセンターで大ヒット稼働中の3Dロボット戦闘ゲーム『電脳戦隊バーチャロン』のデモムービーなど5本のソフトが収録されている。購入の判断材料にするのもよし、新作への

期待をつのらせるもよし。これからサターンの世界に触れようという人にはうれしいアイテムだろう。まさに、おちかづきの印に、ということだ。

プレゼントは、3月22日から開始。新型セガサターン購入者に、店頭で渡される。各店ごとに在庫がなくなりしだいキャンペーンは終了する。数に限りがあるので、手に入れたければ早めにお店に行こう。



あのタイトルがサターンで復活

セガサターン関連のニュースをもうひとつ。セガでは、かつてゲームセンターで大ヒットした同社のアーケードゲームを、セガサターンに移植、安価でリリースするという「SEGA AGES」シリーズをスタートさせることを発表した。

同シリーズの第1弾は5月発売予定の、2P対戦可能なミニゲーム集『タントアール』と、年齢別に問題が用意されている『クイズ宿題を忘れました』のカップリング。その名も『宿題がタントアール』。そして、6月には『スペースハリアー』。以降『アフターバーナー』(8月)『アウトラン』(10月)と続き、11月には『クイズ廊下に立ってなさい』と『イチ

ダントアール』のカップリング『廊下にイチダントアール』がラインナップされている。

価格は、カップリングソフトは4,800円(予価)、シングルソフトは3,800円(予価)。ミッションスティックやレーシングハンドルなどのアナログデバイスや、マルチターミナル6にも対応しているし、移植度の高さについても期待してよさそうだ。



PS

プレイステーション 新価格、24,500 円で登場!

SCEでは、96年春のキャンペーンとして、プレイステーション「ファイティングBOX」の発売を3月28日から開始する。これは、プレイステーション本体と標準パッド2個、それに、メモリーカード1個をセットにしたもので、価格は24,800円(税別)。従来機が標準パッド1個でオープンブライズ、実勢価格で25,000円程度だったことを考えると、かなりの値下げに踏み切ったといえるだろう。

また、5月末までにこの商品の「ご愛用者カード」を返送すると(消印有効)、先着20万명에プレイステーションのロゴが入ったTシャツもプレゼントされる。

東京、晴海の国際見本市会場でプレイステーションEXPOが開催されるのは前号でもお伝えしたとおりだけど、この会場のSCEのブースで、3月27日、28日の両日にわたり、12時から『ジャンピングフラッシュ! 2』スペシャルCD-ROM「ラップ ラ ムームー」が先着200名にプレゼントされる。ラップミュージックにあわせてムームー星人が踊る、超ブリティなプレミアムアイテムだ。

また、この会場で『ジャンピングフラッシュ! 2』をプレイすると、なにかナイスなことが待っているらしいぞ。春休みは晴海でムームー星人と遭遇だ。



プレイステーション 「ファイティングBOX」

お得!!

本体+コントローラー2個
+メモリーカード=¥24,800

PS

スクウェア、流通に革命

先日プレイステーションへの参入表明で、ゲーム業界の話題を一気にさらってしまったスクウェアが、流通面でも新しい動きを見せている。

3月7日に行われた発表によると、スクウェアは今年11月から、子会社のデジキューブ社を通じ、大手コンビニエンスストアチェーンのセブン・イレブン、ファミリーマート、サークルKでソフトの販売を開始、12月には『ファイナルファンタジーVII』をかわきりに、プレイステーション用ソフトの販売もスタートする。

コンビニエンスストアのPOSは、

各店の在庫状況を本部のコンピュータで一括管理、不足商品の発注などを行うシステムだけれど、これはプレイステーションソフトの在庫管理にも有効に利用できる。プレイステーションのソフトは、在庫がなくなってもリピート(再出荷)までに1週間程度しかかからないので、POSで在庫を管理しながら少なくなったソフトを発注し、補充すれば、効率的なソフト販売が可能になるはずだ。

現在のところ、スクウェアのソフトを販売することを決定したのは上記の3チェーンだけだけれど、水面下では、さらにいくつかのチェーンとの契約も進んでいるらしいという話も聞かれる。家の近くのコンビニでゲームが買えるようになれば、近所におもちゃ屋さんや量販店のない人にとってはありがたいことだよな。スクウェアだけでなく、ほかのメーカーのソフトも扱うようになってくれば、もっと便利になるんだけどね。

SFC

『風来のシレン』ダンジョン 快感キャンペーン実施中

『風来のシレン』もうクリアしたかな? チュンソフトでは、もうクリアしちゃった人にもまだの人にも、素敵なプレゼントが送られる「ダンジョン快感キャンペーン」を実施中だ。まず、ソフトについているアンケートハガキを送ると、もちろんオリジナル攻略本「不思議のダンジョン2入門の書」が当たる。これで、行き詰まっていた人も先に進めるかもしれないね。

表ダンジョンをクリアした人は、マニュアルの35、36ページ目に従って画面写真を撮り、チュンソフトへ送ろう。抽選で100名に、NINTENDO64本体が1万円安く買えるクーポン券が当たる。

表ダンジョンをクリアしたあと、ある条件を満たすと現れるという裏ダンジョン。ここもクリアしちゃったワンドフルな人には、抽選で1000名にぬいぐるみ「マムルボンボン」がプレゼントされる。応募方法は上と同様、画面写真を撮って送ればOKだ。メ切は、5月

14日(日)当日の消印まで有効。問い合わせは、チュンソフト質問ダイヤル(03-5272-5155)で、祝・祭日を除く月曜～金曜の13:00～17:00まで受けつけている。宛て先は以下のとおり。

〒160 東京都新宿区

新宿2-24-20 10F

(株)チュンソフト

ダンジョン快感キャンペーン

※NINTENDO64 クーポン券は「快感2」係、ぬいぐるみ「マムルボンボン」は「快感3」係まで



BIG PRESE

② プレイステーション

5名



① NINTENDO64 100名

アンケートはがきの場合

89ページにあるアンケートはがきの質問にご記入のうえ、ご住所、電話番号、お名前、生年月日、年齢、性別、あなたのほしいプレゼント番号とプレゼント名を明記し編集部までお送りください。上記の部分で記入漏れがある場合、無効となります。

なお、編集部へのメッセージ欄にはロクヨンに対するご意見、ご感想などがありましたら何でも結構ですので記入ください。締め切りは4月5日消印有効です。

官製はがきの場合

あなたのお名前、ご住所、電話番号、生年月日、年齢、職業とプレゼント番号、プレゼント名を記入し、応募券を貼ってお送りください。すべて記入されていない方、応募券を貼っていない方は無効となります。他にもロクヨンに対するご意見、ご感想などがありましたらなんでも書いてお送りください。

締め切りは4月5日消印有効です。

(官製はがきでのNINTENDO64の応募券は不可)

応募券
4/5号
64
ロクヨン

応募方法

NINTENDO64
発売日に君の家に!



NTビッグプレゼント 第10弾

3 ゼガサターン 5名



4 ドラゴンクエストVI
ピンバッチ 各5名

5 角川スニーカー文庫



5名

6 発電ラジオ 3名



8 少年ガンガンテレカ 5名



9 エヴァンゲリオン (SS) 5名



7 マジカルドロップ (PS) 3名



13 スーパーファミスタ5 (SS) 5名



応募締め切りは4月5日消印有効
P89で2月23日号(2月9日発売)
の当選者発表!!

●あてさき●

〒102
東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社 64編集部
「64プレゼント4/5号」係

P89へGO!!

今号の当選者発表は5月
31日号(5月17日発売)
で発表!!

雑誌公正競争規約の定めによりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。



話題騒然『FFⅦ』/その

新たな姿がここに

FINAL FANTASY Ⅶ™

- ▶スクウェア
- ▶プレイステーション
- ▶12月発売予定
- ▶5800円(CD-ROM2枚組)

『FFⅦ』の記事もこれで3回目。今回は待望のチョコボと新キャラをドーンと紹介した上、バハムートの追加情報と数々の新場面も大サービス。とくと味わえ!

『FF』標準騎乗機&新キャラ登場

「カシュオンの みなみのもりに チョコボというなの へんなとりが すんでいるらしい」

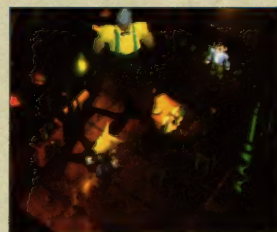
チョコボ。その発祥の地は、『FFⅡ』のとある城の南方に求められる。当時まだ白っぽく、どことなく貧弱そうだったこの愛嬌ある鳥も、シリーズを追うごとに生態が明らかになり、また亜種^{あいうしやう}の存在も確認され、今や押しも押されぬ人気キャラクターに昇格。『Ⅶ』にも登場は確実と目されていたが、今回も無事、そのポリゴンの雄姿を披露するに至った。移動時用にやや等身が縮んだクラウドとエアリスともども、注意して見てほしい。

そして全くの新キャラ。人語を解するやや目つきの悪い猫科の獣、「レッドXIII(サーティーン)」も登場。前足の付け根に不吉な数字の入れ墨をほどこし、右目には裂傷^{れつしやう}。体毛に覆われた皮膚にホリモノをしていること自体、その過去に謎を感じずにはいられない。



フィールド用クラウド

フィールド移動時のつねで、約4等身にまで縮んでしまったクラウド。今回もフィールドでは先頭の1人だけを表示する方式をとっている。ひとり歩きに見える右の写真でも実はパーティーを組んでいる可能性あり。ところであの剣はどこ?



フィールド用エアリス



同じく4等身のエアリス。例の重そうな鉄棒は持っていない。それどころか、左の写真の左上隅では、淡い光の中に跪き、祈りを捧げるかのような姿が。その後ろに歩み寄るクラウド。これは2人の出会いのシーンなのか? それとも……。

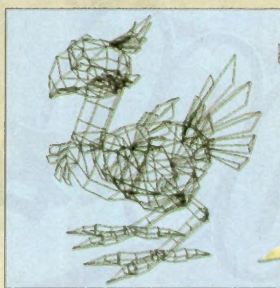


チョコボ

「チョコボ みーつけ」でおなじみの『FF』標準騎乗機。早くもクラウドを乗せて力強く疾走中。単独イラストでは無表情だったクラウドも、その爽快感に思わず笑顔をこぼす。これで3Dの森や草原を駆け抜けられたら、確かに楽しそうだ。



★初めて見る手綱付きチョコボ。キュウクツでなければいいんだけどね

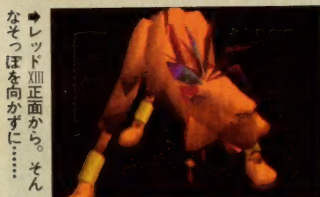


暫定召喚バトル

召喚獣の代表格、バハムートのスケールが明らかになった。相当大きく見えたあの中ボスの敵キヤラが、まるで貧弱な三下に見えるほどの巨体。立ち上がって、あるいは伏せて、相手を威嚇する。とはいっても、これは試作で、最終的には、召喚呪文で異次元らしき空間に移り、そこに召喚獣が出現する演出になるという。



◆レッドXIII斜め前からの図。四肢をふんばって身構える



◆レッドXIII正面から。そんなぞつぽを向かずに……



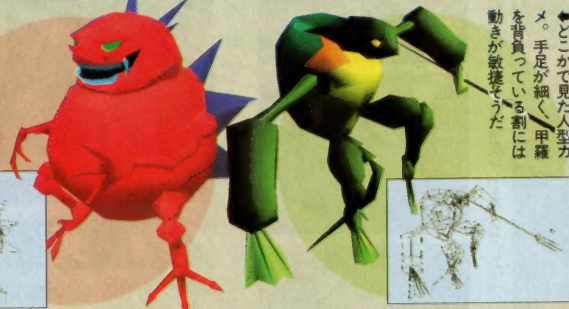
◆レッドXIII後方から。思ったよりしつぽが長そうだ

バハムートバ景



初公開ヤラレキャラたち

◆毒々しい色の敵キヤラ。生息地は毒沼地が似合。しかし、食用的なもの悲しきも感じられる

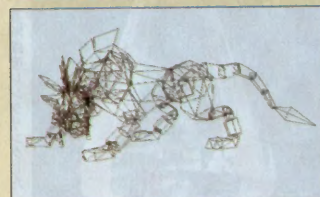


◆どこかで見た人型カメ。手足が細く、甲羅を背負っている割には動きが敏捷そうだ

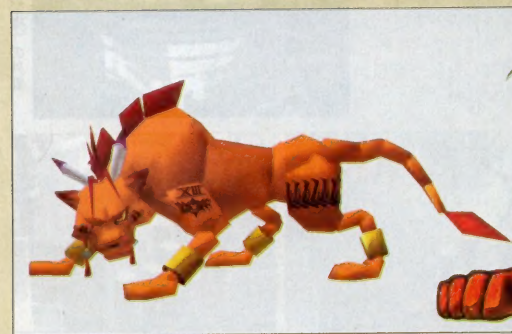


◆道頓堀から逃げ出した……つてネタはすでに誰かがやってるだろうな。いいよう

レッドXIII(サーティーン)



どう猛そうな面構えながらも、どことなく知的な感じの獣。誰かのペットとか仕込まれた動物というのではなく、確固たるメインキャラのうちの1人として登場する。しゃべるかどうかは不明だが、人語は解する。



開き始めた扉の隙間から

これでもか、の新場面一挙公開

ワークステーションの高品質レンダリングにより、有無をいわせぬ説得力が隅の隅まで詰まった新場面をガゴンと紹介。今回の目玉はなんといっても水中にただようかのような不思議な建造物と、その中にある「祭壇」。そして朽ちたロケットへと続く道に商店や飲食

屋が立ち並ぶ「ロケット村」だ。グラフィックを作り直して、より雰囲気が増した「魔晄炉」にも注目。今回、その「炉心」までもがあらわにされた。追加情報も待ち遠しいが、まずは公開されたこれらの新場面を吟味して、いろいろ仮説を立ててみよう。

ロケット村

集落の最奥部にある傾いたロケット。長年風雨にさらされたせいか、苔むしてかなりくたびれている様子。『猿の惑星』的な古代文明の忘れ形見なのか、それとも近世の発明家が残したものなのかわかっていない。ミサイルといわずロケットといっていることから、搭乗して宇宙に飛び立てるという可能性もある。ところで、手前に見える「上海亭」はスクウェア近郊の料理屋のチェーン店らしい(嘘)。



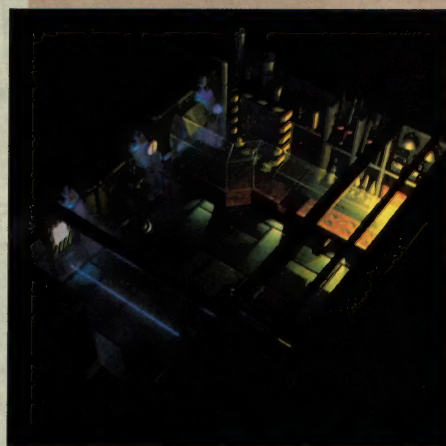
開発機材上で高解像度レンダリングした「ロケット村」



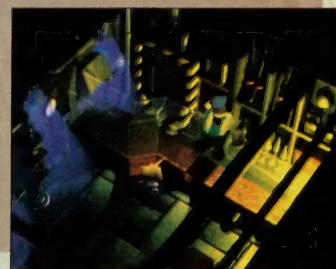
開発機材上で高解像度レンダリングした「祭壇」。かなり壮麗だ



ショップ



開発機材上で高解像度レンダリングした「ショップ」の内部



『FFVII』ではお店の中もフル3D。武器やアイテムを手にとってレジまで持っていくという案もあったらしいが、わかりづらいし、第一プレイヤーにとっても面倒だろうという理由で従来通りのアイテム名選択式を採用。キャラクターがカウンターにたどり着くと、ウィンドウが開いてアイテム名とカーソルが表示される予定。ちょっと革新的ではないかもしれないが、無用な混乱は避けておこうということか。いくら精密な画面を作っても、指輪のような小さなアイテムまで見分けられるとは限らないし。

祭壇

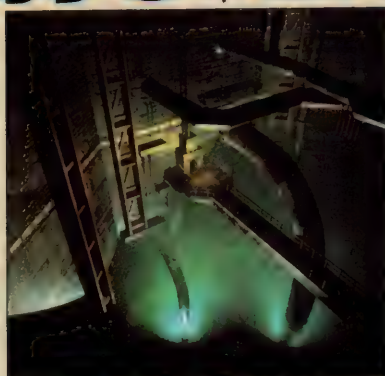
問題の「祭壇」。右の写真では、上の方に青いゆらぎが見える。これは水面か、それとも次元の狭間か。密閉されているわけでもない中央の建造物の様子からして、水の中とは考えにくいのだが。冒頭のフィールド用エアリスのところでも述べたとおり、ここには折り紙を捧げる彼女がいる。ところで、ジャンプボタン等は存在しないことが判明。アクションゲーム的要素はないので、円筒状の飛び石を渡るときも、足を踏み外すことはない。転落してパーティが全滅したら、洒落にならないしね。



開発機材上で高解像度レンダリングした「祭壇」の外郭

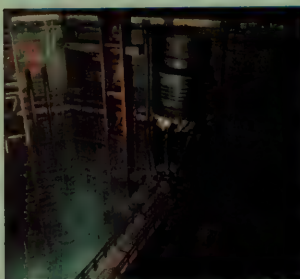


射し込む一条の光の如く。



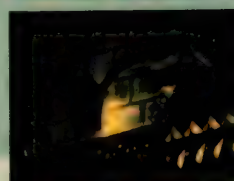
開発機材上で高解像度レンダリングした「魔晄炉」内

魔晄炉&炉心

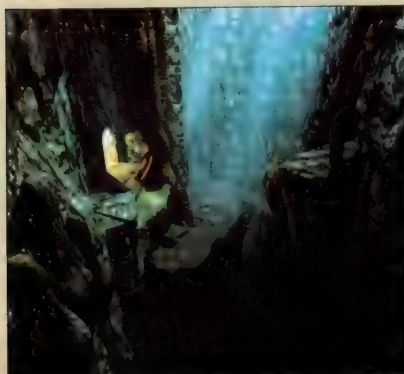


やはり開発機材上で高解像度レンダリングした「炉心」はたして内部では何が？

パイプなどが入り乱れた「魔晄炉」内。薄緑色のものに包まれていた以前の画面に比べ、かなりクリアで奥行きのある画面になった。原子炉そっくりの「炉心」も新たに発表され、「魔晄炉」の謎がさらに深まる。生身のクラウドが炉心近くの通路を走り抜けているところからして放射性物質の反応炉ではなさそうだが、もっとヤバイしろものかも。

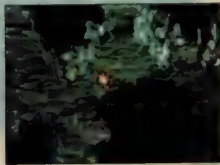
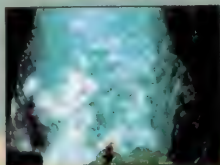
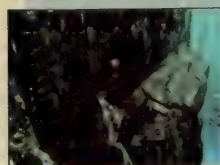


洞窟



開発機材上で高解像度レンダリングした「洞窟」の一部

「魔晄炉」内のグラフィックス同様、さらに美しく描き直された洞窟内の画面がこれだ。ひとつの洞窟がたくさんの画面で成り立っていることが判明。CD-ROM2枚組の威力を見せつける。また、洞窟内の視点移動のアルゴリズムも明らかになった。キャラクターが手前にいるときは真上からとらえ、遠く離れるに従って、側面からの視点に移ってゆく。奥行きが表現がより豊かになり、洞窟の探求感をいやがうえにも盛り上げるのだ。



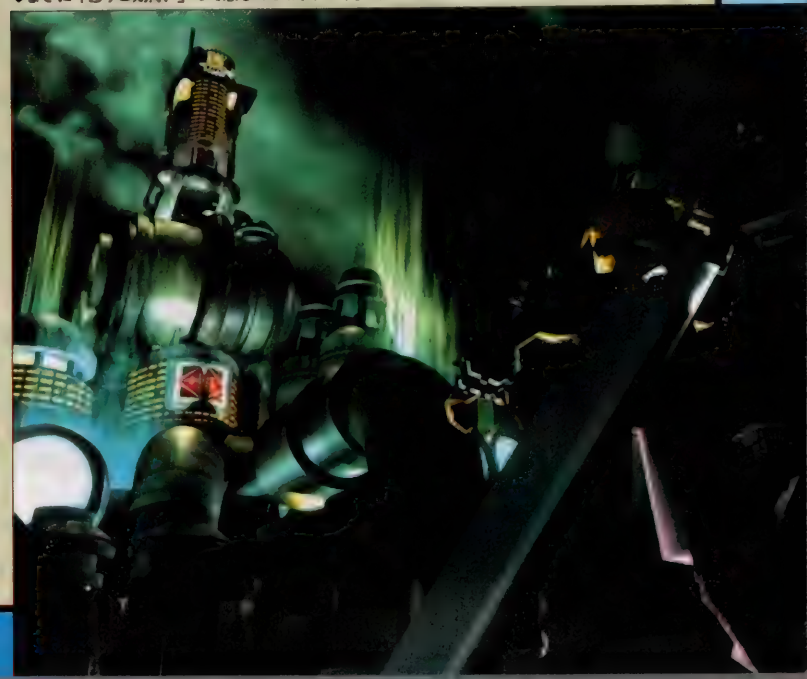
スクウェアのPSソフト第一弾は何？

『FFVII』は、スクウェアのプレイステーション参入と同時に発表されたのだがしかし、最も早く発売されるのは『FFVII』ではないらしい。このビッグタイトルが発売を予定している12月以前に、多ければ数タイトルが発売される見込みなのだ。どれも現在スーパーファミコン用ソフトで発売が予定されている『トレジャーハンターG』や『ルドラの秘宝』と同等、あるいはそれ以上の内容が期待できる。一説には隔週ペースでソフトを出せ

るというスクウェアのこと、肩すかしを食らわれる心配は無用だろう。

そのかわりというかなんとか、『FFVII』の情報はしばらくお休みとなる。なんたって発売まであと9ヵ月もあるし。メインキャラも出そろって、とりあえずあと気になるのは飛空艇の有無くらいのもので、新情報入手のあかつきにはきっと素晴らしい機体を見せてくれるに違いない。ではまた。

まさに「乞うご期待！」って感じのCGイラスト。そんなにあおってくれるスクウェアさん



続々
その報道の
瞬間を追う

あいかわらずの新聞記事

64ビットゲーム機の発売を延期

任天堂 シナリオ狂い 大ピンチ

国内有力ソフトメーカーがソフホを向く

この会社の事件

（中山 修）

この事件は、国内のゲーム業界に大きな衝撃を与えている。特に、64ビットゲーム機の発売延期は、多くのファンを驚かせた。また、シナリオの狂いや、大ピンチの状況は、業界内外で注目を集めている。この事件の真相は、今後の調査によって明らかになるかもしれない。

日刊ゲンダイに掲載された「任天堂ピンチ」の記事。Nintendo 64の発売延期の噂とスクウェアのプレイステーション参入のニュースをもとに、任天堂の苦境を語っている。そのころ、ネット上ではサターンに任天堂陣営の有力メーカー参入の噂が。なんと、エ...

NINTENDO64 発売延期

4月21日 → 6月23日(日)へ
でも期待は高まるばかり

3月8日、任天堂からNINTENDO64の発売延期と同時発売ソフト3本のタイトル名の発表があった。しかし、この発売延期には、ちゃんとした理由がある。十分な量のハードとより良いソフトを揃えるため、つまり、ユーザーがより64を楽しめるためのことをなのだ。この発売延期、考え方によってはうれしい報道かもしれない。だって、よりいいものが手に入るって事だからね。

ついに、というべきか、やっぱり、というべきか、NINTENDO64の発売日が延期されてしまった。前々からそういう噂があるにはあったけど、まさか本当に延期になってしまうとは……。

今回の発売日延期の決定について、任天堂はふたつの原因を挙げている。まず第1の原因は、ハード製造の遅れ。前々から任天堂は、新しいマシンを立ち上げるさいには、50万台程度のハードを用意し

ておく必要があるとしていた。ところが、その台数を製造するだけの部品が調達できなかったのだ。特に、完全カスタムチップであるCPUの量産化が、思うように進められなかったという。

そして第2の原因は、ソフト開発の遅れ。ハードと同時発売する予定の『スーパーマリオ64』の開発チームから、いまだ少し時間が必

要との要請があったというのだ。『スーパーマリオ64』といえば、ぐりぐり動くポリゴングラフィックと3Dスティックによる操作など、64の性能を広くユーザーに知らしめる使命を持つソフト。たとえハードが発売されても、このソフトが遅れるのでは意味はない。そう判断したのだという。そういや、昨年末の記者会見の席上で、ソフト

開発の責任者、宮本さんは、「任天堂が納得いくまで作り込んでいないソフトを発売しろというような会社なら、僕は任天堂を辞めます」という衝撃発言をしていたなあ。

以上の理由で、NINTENDO64の発売は延期されてしまった訳だが、考え方によっては、よりいいものが手に入るのだから、発売が2か月くらい伸びたってどうってことないよね。



同時発売ソフトはこの3本!!

3本とも
¥9,800

今回の発売延期発表と同時に、ハードと同時発売されるソフトのタイトルも正式に発表された。下

にも掲載している、『スーパーマリオ64』、『パイロットウイングス64』、そして『最強羽生将棋』、以上の3本だ。

この3本のソフトのうち、任天堂が発売する『スーパーマリオ64』は、64の顔となるべく開発が進められているビッグタイトル。まあ、ハード購入者の90パーセント以上は、手に入れるんじゃないかな。そして、同じく任天堂発売の『パイロットウイングス64』は、フライトシミュレーターという、一般的な家庭用TVゲーム機ユー

ザーにはあまり馴染みのない分野のソフト。こちらは、ややゲームマニア寄りのユーザーが対象となるのではないだろうか。

それにしても気になるのは、残りの1本、『最強羽生将棋』だ。前号でお知らせした通り、このソフトは、サードパーティーであるセタから発売される。昨年末の記者会見では、ハード発売後1年間にリリースされる64用ソフトは任天堂ブランドのみ、とされていた。その方針が、ここにきていきなり変更されるとは。いったい、

どう判断すればいいのだろうか。7冠を達成した羽生さんの勢いにかけて、特例として発売を許可したのだろうか。それとも、ハード購入のスポンサー、平たく言えば、君たちに64本体を買ってくれるお父さんを対象したソフトを用意しておいた方がいいと判断したのだろうか。はたまた、『スーパーマリオ64』と『パイロットウイングス64』以外の任天堂ブランドのソフトの開発が、大幅に遅れてしまっているのだろうか。うーん、謎だ。

● スーパーマリオ64

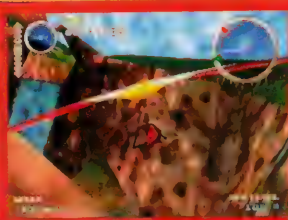
●任天堂
●アクション
●¥9,800



みなさんご存知、TVゲーム界最大のヒーロー、マリオが大活躍するアクションゲーム。キャラクターもフィールドも、すべて3Dに生まれ変わった新世代のマリオは、僕たちユーザーにどんな新しいゲーム体験を提供してくれるのだろうか。楽しみではないかな。

● パイロットウイングス64

●任天堂
●フライトシミュレーター
●¥9,800



飛行機やグライダーなどの操縦を疑似体験する、フライトシミュレーター系のソフト。機体や背景をスプライトで表現していたスーパーファミコン版とは違い、この64版はすべての物体がポリゴンで表示される模様。リアリティーが格段に向上しているはずだ。

● 最強羽生将棋

●セタ
●テーブルゲーム
●¥9,800

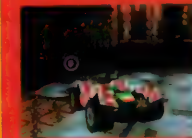
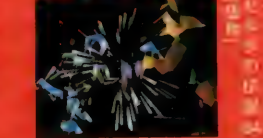


希代の天才、羽生7冠王の名前を冠した将棋ソフト。プログラミングを担当したのは、将棋ソフトコンテスト3連覇の金沢氏というから、そうとうの実力を持つソフトに仕上がろうだ。(画面写真は同じ作者が制作した「金沢将棋'95」<PS版>)。

● その他のタイトルは……



スペースワールド'95では、『マリオ』と『パイロットウイングス』以外に、11本の64用ソフトが発表された。そこの発売スケジュールはというと、残念ながらまだ正式な発表はなし。早く発売してほしいよね。



64 ロゴエン スペシャルレポート

NINTENDO64 予約開始は 4月21日から!!



NINTENDO 64を確実に手に入れる方法、そんな方法はあるのか。実は、ある。なんてもったいぶった言い方をしてもしょうがない。答えは簡単、予約しちゃえばいいの

だ。発売日6月23日から約2ヶ月前の4月21日には、取扱小売店において予約受け付けが開始される。首を長くして64を待っていた人なら、即座に予約を入れるっ

きやないでしょ。

しかし、予約なんて面倒臭い。当日、ディスカウント系の大手ショップに並んだほうがいいや。そう考える人も、もちろんいることだろう。並ぶこと自体をイベントとして楽しみたいという場合（実際にいるんだよね、そういう人も）以外は、ちゃんと予約しておいた方がいいと思うぞ。他のマシンの販売価格の推移を見ても、ハードの発売直後は、いくらディスカウント系のショップといえども値引きはほとんど期待できない。どうせ同じような値段で買うなら、確実に手に入れることができる手段を選んだ方が無難でしょう。

さらに問題となるのは、6月23日以降のこと。そもそも64の発売延期

の原因として、部品調達が順調にいかなかったため、ハードの台数が確保できなかったことが挙げられている。ということは、いったんハードが売り切れてしまっても、そう簡単には増産はできないということだ。もちろん発売日の頃には、現時点よりも部品メーカーの生産能力は向上しているだろう。しかし、市場の要求通りの台数を、ひと月やふた月で用意することができるとは、ちょっと考えづらいよね。

きちんと予約を入れて発売日に64を手に入れた友達が、嬉々として「スーパーマリオ64」をプレイしている。その姿を、指をくわえて眺めるボク。ちゃんとお金は用意しているのに……。そんな羽目に陥らないよう、気を付けようね。

6月1日からは店頭デモスタート

当然、予約は4月21日の朝一番に入れる。でも、そこから2ヶ月も待つなんて耐えられない。馬の鞍と換えてでもいい、早く64に触れてみたという、せっかちクンもきっと多いことだろう。また、実際に自分の目で画面を見、自分の手でプレイしてみたら、お金を出す気にはならないという、超慎重派の人でもきつというはずだ。そんな人たちに朗報。発売に先駆けること約20日、6月1日から

は、全国の任天堂エンターテイメントショップにて、NINTENDO64の店頭デモがスタートする。去年のファミコンスペースワールドに行けなかった人は、この機会を絶対見逃すなッ!!

なお、任天堂エンターテイメントショップの中でも、諸般の事情によりこの64店頭デモが行なわれないところもある。近所の任天堂エンター

テイメントショップがデモを実施するかどうかは、各自で問い合わせみてね。

ともかく、今回新たに発表されたスケジュールがさらに変更されるなんてことは、ま

ずないはず。各小売店にも、任天堂から正式な通達が行っているようだし。ま、あとちょっとの辛抱だ。お金を用意して、運命の日を心待ちにするべし。



↑こちらは、NINTENDO 64が初めて一般に公開された、ファミコンスペースワールド'95の会場風景。任天堂エンターテイメントショップの前にも、こんな人垣ができるかも知れないね

→このコントローラーを、実際に手にすることができれば、ああ、早く3Dスティックをこの手でクリクリしてみたい!



64 HOT ZONE

NINTENDO64 最新情報

速報!!「スーパーマリオRPG」がNINTENDO64対応ソフトになるぞ!!

スーパーファミコン版が発売されてまだ間もない『スーパーマリオRPG』だが、早くもその続編の情報が流れてきたぞ。『スーパーマリオRPG』がNINTENDO64対応ソフトでやってくるのだ。グラフィック能力も音源も、スーパーファミコン版の上をゆく高い性能を秘めたNINTENDO64。その超次世代機専用ソフトとして開発されるのだから、その完成品はおそらく震えがくるほど素晴らしいに違いない。しかし、ただ黙ってその完成を待っている手はないぞ。任天堂では今回、この64対応用『スーパーマリオRPG』を開発するにあたって新たな人材を募っているのだ。但し残念なことに、応募資格は20歳以上の経

験者(ゲーム制作又はCG制作)に限られているため、決して誰にでもチャンスがあるとはいえないのだが、逆に少しでも経験があり、そして志があるなら、応募してみてもどうだろうか?『スーパーマリオRPG』64版、きっと予想は裏切り、期待は裏切らないことだろう。

スーパースタッフの応募先は、〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 任天堂株式会社 人事本部まで。詳しくは巻末の広告を見てね。



↑↑写真は両方ともスーパーファミコン版の『マリオRPG』。2作目の登場が今から待ち遠しいね!



「ダンジョン快感キャンペーン」でNINTENDO64クーポン券をもらっちゃおう!!

不思議のダンジョンシリーズの第2作目、『風来のシレン』はもうプレイした?

まだクリアしていない人、まずは表ダンジョンだけでも攻略してしましましょう。なんと、今チュンソフトでは「ダンジョン快感

キャンペーン」という、とても嬉しいサービスを実施中。

まず「快感1」は、応募者全員サービス。キャンペーン期間中にアンケートを送るだけで、もれなく「不思議のダンジョン2」の入門の書」がもらえちゃうぞ。そして

「快感2」では、抽選で100名に「NINTENDO64」が1万円安く買えるクーポン券が当たってしまうのだ。但し「快感2」に応募するには表ダンジョンを

←「風来のシレン」を遊んで、64の割引クーポン券が当たる? ちょっとと気になる動きでもあるよな。

クリアしていなければならない。

そして、「快感3」は表ダンジョンをクリアしてある条件を満たす出現する裏ダンジョンをクリアした人には抽選で1000名にぬいぐるみ「マムルボンボン」がプレゼントされるのだ。詳しくは説明書の36P、37Pを参照すること。

「ダンジョン快感キャン

→これはキャンペーン用のチラシ。あー、どれも欲しい〜。

ペーン」の最終応募締切は、5月14日で消印有効。応募先は、〒160 東京都新宿区新宿6-24-20 10F チュンソフト(株)快感キャンペーン「快感2」係、又は「快感3」係まで。



SFCの可能性を拓げる新しいシステムがバンダイから発売!!

スーファミターボがゲームを変える

スーファミターボを徹底解剖する

発売後6年、各種CD-ROMマシンが発売になっても、まだまだ現役のスーファミコン。これまでも、スーパーFXチップや、CGポリゴンレンダリング画像をスプライトデータとして使用した『スーパードンキーコング』シリーズなどでそれまでの常識を次々と打ち破ってきたけど、今回紹介する『スーファミターボ』システムは、いまあるSFCで、グリーンと遊びの幅がひろがるんだ!

この『スーファミターボ』、バ

ンダイが独自に開発したシステムで、2メガの本体のカセットに4~8メガまでの最大2本のゲーム&データカセットを同時に差して使用可能な、凄いいシステム。

始めはベースとなる本体のカセットに、『SDガンダム』や『SDウルトラマン』のゲームカセットが1本ついて発売されることが決まっているんだ。さらに本体のカセットに別売りのゲームカセットを差すことで、違うゲームをプレイすることができるようになるわ

※これがうわさのアイテム、『スーファミターボ』システムだ! かなり横幅が大きい本体のカセットに、2つのカセットを差し込むスロット口が開いている、ユニークなデザインになっているのだ



け。さらに空いているもう1つのスロットに対応したゲームカセットやデータカセットを差せば、新たな遊びの可能性が拓がることになるんだ。気になる値段も1本¥3,800~4,500とこれまたユーザーのことを考えた、とってもやすくてお買い得な、うれしい価格設定になっているぞ。

早くもバンダイでは、『スーファミターボ』を使ったゲームを何本か発表していて、そのうちの2本は今回の特集で紹介しているけど、キャラのパワーUPやマップのアレンジを簡単に実現可能な、新しい遊び方を提案しているぞ。

カセットを2本差せることでのさまざまなメリットは、上記の説

やすい、楽しい、それがターボ!

明以外にもたくさんあるのだ。右のページでも触れていることだけど、それ以外にも色んな応用が考えられるんだよ。

たとえば、サウンドノベルタイプのゲームだと、1つのカセットに入っているお話を全部遊び終わっても、次のカセットを差せば、キャラを持ち越したまま新しいお話を楽しむことができたりするんだ。しかも、新しくカセットを1本買うよりもはるかにやすい値段で楽し



※本体のカセットだけでは、プレイすることができない。2つのカセットが入った状態、ここから無限の可能性が拓がる

める!

バックアップもついているし、いつまでも冒険を続けることができるロールプレイングゲームや、それに合わせた手強い敵を後から追加したり、想像がドンドン膨らんでいく夢のようなシステムだ!

『スーファミターボ』の仲間たち

これまでも、普通と違うカセットが色々発売になっているけど、ここではそんなプラスアルファの魅力をもったSFCの周辺機器を3つまとめてご紹介。新顔2つの可能性もなかなか侮れないぞ



↑お馴染み、ゲームボーイカセットをTV画面で遊ぶようにする周辺機器。専用カセットも発売されて、まだまだ現役バリバリ。『メトロイド』や『ゼルダ』などびっぴりのゲームも多数あるぞ

↑通信販売専用だったものが、ようやくお店でも買えるようになった。データと音声の運動番組や、対応カセットのためのデータ送信など大活躍。本誌でコーナー連載中



↑ローソンで先行予約が行われている、今話題の通信対戦マッチングシステム。遠く離れた見知らぬ人との対戦を可能にした画期的なこのシステムはマジで面白いのだ。次号で大々的に特集するぞ

ゲームカセットでゲームをプレイ

ここには『スーファミターボ』で遊ぶための、プログラムやデータが収められているのだ。本体のカセットにゲームカセットを差した状態で、収められたゲームをプレイすることができるぞ。

本体側に用意された共通の基本プログラムのお陰で、あとはこのカセットを買い替えるだけで、違うゲームを楽しむことができるのだ。そのため新作ゲームを1本 ¥3,980～¥4,500 という低価格でリリースすることが可能だ。

データを追加するデータカセット

こちらには、ゲームカセットに追加して遊ぶことができるデータカセットを差して遊べるのだ。

キャラデータを増やしたり、マップを追加したりできる便利な機能が満載。バックアップは両方に積むことができるので、たとえばセーブファイルを追加したりすることも簡単にできちゃうぞ。

さらにデータカセットの変わりに対応したゲームカセットを差すと友達同士でカセットを持ちよって対戦プレイができたりするのだ。

このカセットの中には ヒミツがいっぱい!!

基本中の基本だ、本体のカセット

プレイヤーはこのベースカセットを1つ持っているだけで、今後発売される『スーファミターボ』用のゲームをやすくプレイできることになる。やっぱりこのメリットは、最近のCD-ROMゲームの価格になれたユーザーを納得させられるベストなものだよな。

連載もののノリを持ったゲーム何かを2～3カ月おきくらいに連続してリリースするなんてことも可能だし、シリーズものも次を長く待たずにすんだりといいことづくめだ。このメリットを最大限に生かしたおもしろいゲームがゾクゾク登場することを期待しよう!

最大の売り、カセット2本差し!

『SFC ターボ』最大のお楽しみが、カセットを2本差した時だ。普通のプレイは本体側にゲームカセットを1本差した状態でOK。ここで右にもう1本、たとえばデータを差せばRPGやカーレース、対戦格闘などで新しいキャラやステージ、コースを増やしたりデー

タの保存もでき、メイン同士を差せば友達と協力してRPGをクリアしたり、お互いの車でレースしたりといった今までの単なる対戦とは違う興奮が。その他にも、サテラビューに対応するとどうなるのかな、なんて考えただけで眠れなくなっちゃいそうな感じだよな。

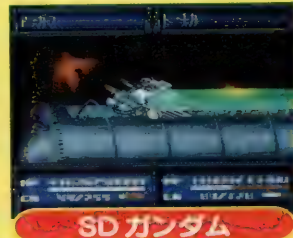
スーファミターボ 64 ロケンはこう考える

ここまで説明した『スーファミターボ』だけど、まだまだ説明しきれない可能性がたくさんありそうなのだ。カセットの形を見るとサテラビューのデータカセットと同じに見

えなくもない。実際対応させることも簡単そうだよな。その他、X-BANDに対応させれば、電話回線を通してゲームデータをやり取りすることだってできるだろうし。リリースされるゲームだってバンダイが得意とする、みんながよく知っているキャラを使ったゲームが出るとうれしね。あと64版とかでないかな、カセットが安くなるからさ。



ウルトラマン



SDガンダム

★こちらはシミュレーションだ、マップやキャラが増やせるの?

サテラビューチャンネル VOL.4

ウワサの番組ガイド

『BSマリオUSA』音声収録に行ってきた!

去る3月9日St.GIGA本社で、今月31日から放送が開始される『BSスーパーマリオUSA パワーチャレンジ』音声部分の収録が行われ、取材にお邪魔したぞ。当日収録に参加されたメンバーは、声優の古谷徹さん(マリオ)・宮川一郎太さん(ルイージ)・向井真理子さん(ピーチ姫)・住友七絵さん(キノピオ)、それに、自分を女だと思ひ込み、口から卵を吐き出す変な恐竜キャサリン役で3人のMr.レディ、純さん(キャサリンピンク)・梨花さん(キャサリンレッド)・あけみさん(キャサリン



↑ベテランからMr.レディまで和気あいあいの収録だったのだ。今から放送が待ち遠しい



↑元はSFC『マリオコレクション』さらにその元はFC『夢工場ドキドキパニック』だ

グリーン)と、まさに皆さんピッタリの配役。爆笑の収録の合間をぬって、気になる3人のMr.レディにインタビューを決行、皆さんTVやドラマなどに出演された経験はあるが、声優は初めてとのこと。でも、顔が出ない分テンションが上がり、「シナリオの狙いを忠実に再現できたわ」などとなかなか悔れないのだった。彼女(?)達の本職の声優さんにも負けない、アドリブを交えた強烈な演技をもうすぐ自宅ですぐり聞くことができるよ。

春の番組改編を控えて、サテラビューもにぎやかになってきた。いよいよ始まる『BSスーパーマリオUSA パワーチャレンジ』には、Mr.レディも登場。番組のプレイ日記連載も始まって、一足お先に春真っ盛りだ!

実録!

音声連動番組プレイ日記 ~その1~

えー、「64」読者の皆さん始めまして、今回ひよんなことから、連載することになった美樹本伸です、よろしく。

で1回目は、音声連動ゲームの楽しさについて書くけんね。

やっぱ、音声と連動したゲームが日本全国で同時に遊べてくさ、「ああ今、何万人かの人間が、一斉に同じゲームで遊びよっちゃね」と不思議な連帯感ば味わえんのが「サテラビュー」の良かところやね。遊べるゲームの方も散々遊んどるヤツやけん、いまさらと思うとったとが、いざプレイしたら、これが面白かった、ほんなこと。一回のプレイ時間が限定されとうとも、ちょうど良か緊張感ば味わえる



↑FC、SFC、その後の機種で高い完成度を誇るゲームの最新作だ



↑こちらも同じくRPGの偉大なるスタンダード、BS版で新たな面白さを発見

し、「今から経験値が2倍になるぞ」とか、「メタルスライムがたくさん出るぞ」とかの、プレイヤーば喜ばせる小技も効いとうさすが「サテラビュー」たいね。



↓あだ名は原ボン、福岡は博多に住む、謎のゲームプレイヤー。アーケードからコンシューマー、パソコンゲームまでこなしたサテラビューの面白さを理解する。名前は美樹本伸。

赤マル 番組チェック

3/25から4/7

去り行く番組に思いをはせつつ、春からの新番組に期待を膨らませる。学校や学年も新しくなることだし、前向きにいきましょう!

3月27日(水)

泉谷しげるさんのぶっ飛んだトークもいよいよ聞き納め、はまさきさんもお疲れさまでした

3月31日(日)

さあ、今日からいよいよ新編成でお送りするぞ。そして目玉はもちろん『BSマリオUSA』だ!

4月4日(木)

『BSマリオUSA』楽しんで? マリオやルイージ、ピーチ姫のお喋りもバッチリでゲームにピッタリ!

3月28日(木)

細川ふみえちゃんとも今日でバイバイ、18:00からは今日から3日間『わいわいでQ』が放送だよ

4月1日(月)

17:00から『BSマーヴェラス タイムアスレチック コース1』の再放送が始まるぞ。さあ、燃えるんだ

4月5日(金)

17:10~の『すばぽ〜んDX』は単純ながらもつつい遊んでしまう、スルメみたいなゲームなんだぞ

3月25日(月)

いよいよ今週一杯で、レギュラーDJがさようなら、16:00からの番組は一回も聞き逃さぬように

3月29日(金)

松本梨香&三重野瞳さんのファンの方は今日から寂しいけど、裕木奈江ちゃんは日曜日に待ってるぞ

4月2日(火)

ぎゅーんと充実したデータ放送。『凄イSTG』や『カービミニゲーム』など、より取りみどりだね

4月6日(土)

爆笑問題のリニューアル番組が今日から開始になるゾ。タイトルは『爆笑問題のシリコン町内会』だ

3月26日(火)

18:00からの『BSゼルダの伝説』はちゃんとやってるかな? 明日で終わっちゃうぞ、チェック

3月30日(土)

内田有紀ちゃんの番組も今日で最終回。有紀ちゃんの後には、『鼈亀』でデータをキャッチ!!

4月3日(水)

懐かしいキャラのゲーム『NEWヤッターマン』は16:40から放送。元のアニメはみんな知ってるかな?

4月7日(日)

『BSゼルダ』は楽しんでいるかな? いよいよ来週からは『BSマリオUSA』第2弾だね!

保品
証質

もしかしたら、あなたは
自分にぴったりのソフトを
やり忘れていませんか？

新年度までに
終わらせて
おきたい！

秀作ソフト5選

年末からこの春まで。大作の陰で目立たなかったけれど、ぜひ紹介したいソフトが発売されている。誌面で大々的に取り上げなかった反省も込めて、それらのソフトを一挙に紹介しよう。ぜひともプレイを。

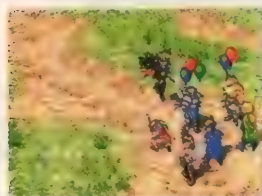
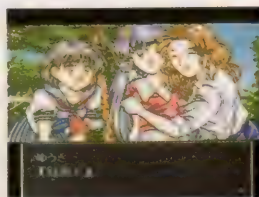


SFC カオスシード～風水回廊記～

自分でダンジョンを設計し、その中を冒険する革新的なシミュレーションRPG。スタート直後は混乱しがちだが、「風水」の概念を理解したところから、じわじわと楽しさがこみ上げてくる。一風変わったゲームシステムに注目。

SFC 無人島物語

無人島に閉じこめられたあなたは、仲間とともに脱出を目指す。「育てゲー」と「シミュレーションゲーム」と「アドベンチャーゲーム」が混じり合う、これぞ究極のゴツアツゲーム！ 根をつめずにプレイするのに最適なのだ。

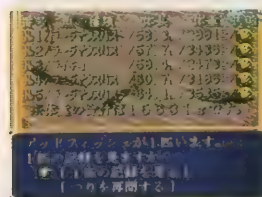


PS 幻想水滸伝

話題になったソフトは数あれど、これこそ現在のプレイステーションRPGの中での最高級品なのでは？ 古代中国の英雄物語を題材に、幻想的なグラフィックで展開する王道ストーリーを堪能してほしい。

SFC テイルズ オブ ファンタジア

「ROM」なのに主題歌付き。しかも本当に「唄って」いる。そんなところばかりが目立ってきたが、内容はというと、いやいやどうして正統派のRPGなのだ。「某大作RPGよりも好き」との主張もちらほら。ぜひ体験してほしい。



SFC スーパーブラックバス3

釣りゲームが好きなら、絶対にオススメしたい1本。実在する道具を使い、実在の湖で、実在の魚を釣る。なのに、そこらのRPGよりもよっぽど刺激的で、かつ熱中できる驚異のフィッシングゲーム。騙されたと思って買ってみるべし！

隠れた秀作は
隠れてしまう前に
プレイしたい！！

ビッグタイトルが発売されると、ゲームファンの話題は、それ1本に集中してしまうもの。

しかしそんな大作の陰には、話題が集まらなかったという理由だけで、忘れ去られてしまうソフトが数多く存在する。時間が経てば、それらが「隠れた名作」としてゲーム通に賞賛される時代がやってくるのだが、その頃には入手は困難になっているのが通例だ。それらは、多くのゲームファンと出会うことなく、歴史の片隅に消えていく。

これではいけない。いいソフトはみんなにプレイしてほしい。だから時期はずれは承知で、ちょっと古いソフトの中から「隠れた名作」になりそうな作品をピックアップしてみた。改めて紹介してみることにした。

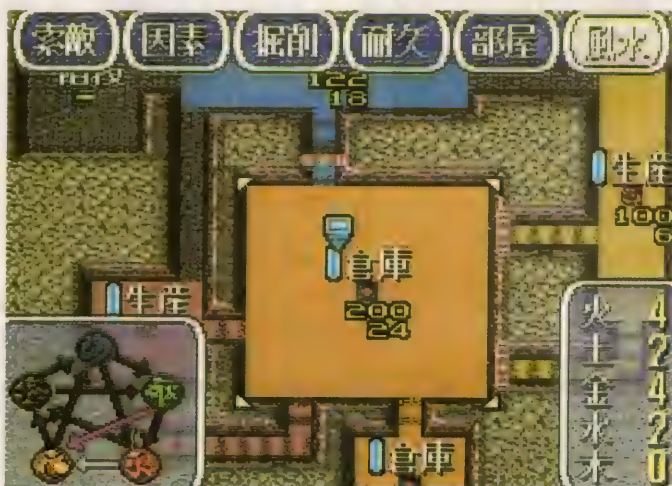
この中から、あなたにピッタリのソフトを発見してもらえたら、とても嬉しい。

ブレイク寸前!? 「風水」がテーマの異色RPG

最近「風水」が静かなブームらしい。テレビでは誰だか知らないオヤジが「部屋のレイアウトを変えるだけで幸せになれる」とかうそぶいてるし、出版物の多さは目を見張るものがある。でも「風水」って実のところ何なの？ わからない。ただのお呪いでしょ。女子高生にウケるのはわかるけど、みんなが騒ぐほどのものかなあ。

と、「風水」に関してはかなり冷やかな視線を向けていた私だが、このゲームにはまいった。うまくミステリアスな部分を取り入れてちゃんとしたゲームになっている。ちゃんとした、どころかスゲー面白い。プレイして最初に驚くのは設定の異色さ。RPGの常識を覆す、なんと人間が敵になるところ。とはいっても別に主人公が怪物なわけではない。「仙人」…。うーん、なんて謎めいた響きなんだろう。幼小の頃、大好きだった物語に登場してた白い髭の翁。ヒゲオヤジよりも、結局、南極、ゲームシステムの奥深さにメロメロになって

しまった。簡単にいうと、龍脈が弱り、力を失った大地を回復（活性化）させる、というのがこのゲームの目的だ。だが、単純そうな見た目の裏には恐ろしい罠が仕掛けてあった。「ハマリ」という名の甘い罠が。龍穴炉と呼ばれる部分にエネルギーを注ぎこむ。そうすればステージクリア。しかしプレイを始めてしばらくすると目的が別の方向へ移動するのだ。そう、美しく機能的な洞窟を作る喜びに目覚めさせられる。生産と回復、攻撃のバランスが整った美しいダンジョン。侵入者は残らず排除。「風水」を構成する5つの元素を相性良くならべ、「気」を効率よく巡らせる。あるとき、最強の組み合わせを発見する。メビウスの輪のような永久機関。生産→攻撃→回復→生産……。回り始めると止まらない。強化を繰り返し最高の高處を目指す。龍穴炉の存在を忘れそう。エクスタシーを求めつづける欲望。この快感がわかる人って、結構オ・ト・ナかも？

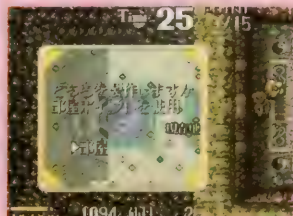


誰でも解る

風水の流れを考え部屋をつくる

「風水」とは、ようするに「万物に備っている「気」を利用して幸せになろう」という考え方。もちろん特別の知識などは要らない。ただ風水を構成する5つの元素の相性について理解していれば良い。基本動作「部屋を造る」に大きく関わるのだ。まず相性の良

い部屋を築^つぎて造ることから始めよう。通路で繋ぐことにより各部屋の元素が、それぞれに干渉し始める。その元素の組み合わせが、部屋の機能を決定する。詳しいことはプレイして確かめて欲しい。組み合わせを見つければ、ゲームの1番の楽しさなのだから。



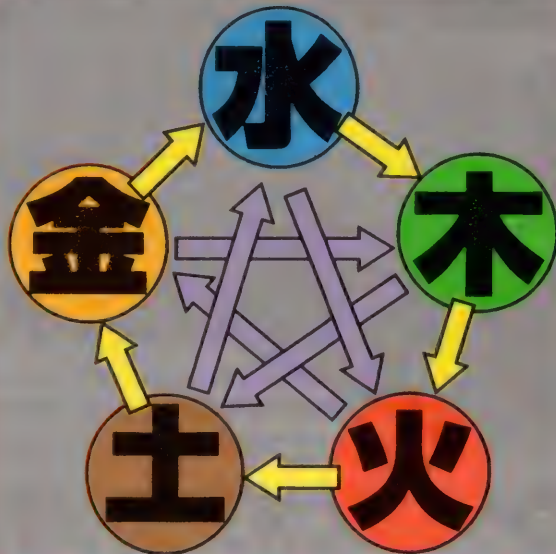
↑これがすべての基本メニュー。壁に手をつけて、引っ張ると出現するぞ



↑部屋の4スミ以外から通路を繋げると扉ができる。気の干渉が2倍になるのだ

気の相性

外側の矢印が相性の良い関係。数字で表すと1の力が働く。内側の矢印は相性が悪い関係。通路で繋いでも力は0.5しか干渉しない



カオスシード〜風水回廊記〜

▶タイトル▶発売中▶¥9980 ▶シミュレーションRPG ▶スーパーファミコン

【効用】

- 穴があったら入りたい人に
 - 市長気分を味わいたい人に
 - 悪地悪が好きの人に
- 穴を掘る、という行為の心理的な意味はやはり現実逃避。穴の中、で静かな精神統一を試みましょう。

カオスシード どこから始めてもOK!!

カオスシード

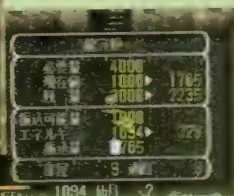
エネルギーを龍穴炉にそそぐ

ほとんどのステージは、一定量のエネルギーを龍穴炉に注ぐことでクリアになる。また、この作業には部屋ポイント・通路ポイントの回復という役割も備っている。それぞ

れ部屋と通路を造るときに必要なパラメータなので、必然的にステージクリアまで何度も繰り返す。同時にHPとMPも回復してくれるので敵との戦闘で傷ついたときには、ついでにエネルギーを注ぎこむのが効率の良い進め方だ。



◆仙窟のどこかに存在する大地の源。これを見つけない事には始まらない



◆中央に立ちAボタンを押すと、注入メニューが現れる。エネルギーを注ぎこめる

因果応報

エネルギーと仙丹を集める

部屋には、「エネルギー・仙丹の生産」という機能を持つものがある。ほとんどのステージのクリア条件「龍穴炉を蘇らせる」には、エネルギーが必要。そこで生産部屋を回って、エネルギーを集めなければならない。また、部屋や

通路をつくるときにも、エネルギーを消費する。つまり最初に造るべき部屋は、生産機能を持つ部屋であり、それが多ければ多いほど攻略が楽になるのだ。



◆エネルギーを生み出すことができるのがこの生産部屋



◆部屋の正常な働きを助ける仙丹を生み出す煉丹部屋。綺麗なタマがいっぱい出るよ

敵を倒す

ゲーム進行の最大の障害となるのが、敵の侵入だ。奴らは生産部屋からエネルギーを盗むばかりか、部屋そのものを破壊する性質を持っている。破壊された部屋は機能を停止するので、なんとか阻止したい。対抗する手段としては、主人公が直接戦闘するか、仙

獣を戦わせることになる。部屋コマンドの「攻撃部屋」もひとつの手段だ。序盤はできるだけ主人公に戦闘させ、レベルアップしておくのが得策。



◆ダッシュで敵に突っ込み攻撃ボタンと強力な中攻撃。1番使いやすい攻撃だ

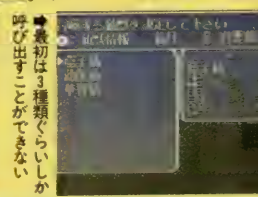


◆敵が出現してくるワープホール。全部壊すといことがある

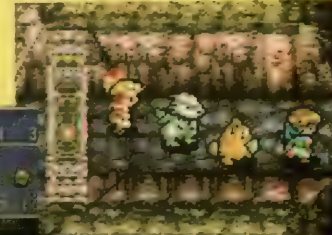
仙獣を呼ぶ

召喚部屋を造ると、仙獣を呼び出すことができるようになる。彼らは種族によって、戦いが得意だったり、部屋の修理ができたり、様々な能力を持っている。仙窟が広がると主人公だけではすべての部屋を管理できなくなる。そんなとき役に立つのが仙獣なのだ。グループを組ませ、仙

窟内をパトロールさせよう。侵入者を見つけると自動的に攻撃してくれるし、非常に頼もしい存在になる。攻撃と回復の能力を持ったバランスの良いグループを作るのが、安全な仙窟運営のカギだ。



◆最初は3種類くらいしか呼び出すことができない



◆とりあえず主人公とパーティを組んでみました。なかなかブリチーでしょ

なぜこれまで大きく紹介されなかったのか?

バブルがはじけ景気は低迷。某宗教団体が引き起こした大事件。そういえば昨日定期落としたっけ。…などなど最近の世の中の乱れは、すべて龍脈が影響していると思われる。きっと魔人が甦ったんだ。

ヤツの名は加藤…。▲というのは別のお話。でも最近、妙に「風水」が盛り上がっているよね。本屋に行ったらソレ関係の本があるわあるわの大騒ぎしてくらい。▲「風水で幸せを掴む」「風水でキレイに

なる」「風水でやせる」…などなど、風水って凄いですな。▲ふと隣の棚をみると「インターネットで幸せになる」「インターネットでお金持ちに…」「インターネットで彼氏を作る」……。??▲なんだ、風水とインターネットは同義語なのね。じゃ結構ハイテクな感じかも。▲ま、

それは冗談だけど、何でこういうネタって、すぐそういう扱いになるんだろうね。人の想像力は凄いな〜、と思わず感動してしまった。▲ところで、なんでこのゲームが扱われなかったかという、やっぱり魔人が編集部サンプルを隠していたんだと思う。(オチ無し)

サバイバルはハーレム状態がよい!? 男女6人の漂流生活が、いま始まる

飛行機事故による漂流。

そして、無人島での生活。

南極大陸やコンゴの奥地でさえ踏破してしまっただけの人類だが、この偶発的な大冒険はいつ、誰にでもふりかかる危険がある。

それに考えてみよう。

わたしたちの小さな島国ジャパンは「島国」というぐらいだからまわりは全部海、うみ、海がスキ〜! 状態なわけだ。しかも、ワレワレ小市民のあいだではネコもシャクシもコギャルだって、「やっぱあ、旅行行くならあ、外国だし」

な時代である。このゲームのようなシチュエーションのゲームはもっと評価されていいはずなのだ。

そう、キミはこのゲームの中では飛行機事故の遭難者達のリーダーなのだ。キミの使命はただひとつ、遭難者たちを率いて文明世界に無事に帰還することだ。

これぞロマンじゃないか?

古くは『ロビンソン・クルーソー漂流記』から始まるこの奇酷な

サバイバルを疑似体験できるのだ。

それに、奇酷なだけではない。

遭難者は複数、いずれも魅力と個性あるツブソロイの6人が君とともに無人島ライフを送る。

ジジイ趣味のキミ、

女子高生の好きなキミ、

スッチー（スチュワーデス）を

こよなく愛するキミ、

女子大生のマニアなキミ、

そしてロリコンなキミのハートをガッチリ掴むメンバーが、キミの助けを待っているのだ。極限状態での葛藤はやがて君たちのあいだに愛をはぐくむかもしれない。

そう、僕たちは孤独じゃない。漂流者だからって缶コーヒーを飲みながらサルに、

「オマエには、わっかんねえだろうな」

なんて独り言を言う必要はまったくないのだ。

そこは、生きるための戦場。

そこは、未知の自然とアドベンチャーの待つ楽園。

その場所の名は、無人島。



◎目指すは無人島の文明開化

ゲームの究極目標は単純明快。

突然漂流者になってしまったのだから、全員無事のベリイハッピーな状態で文明世界に帰還すれば良いのだ。

そのためには無人島で何をなすべきか?

このゲームでは実に画期的なシステムで、その疑問に回答を示してくれた。それが文明度というものだ。単純にいつか、島にある様々なアイテムを込み合わせて無人島生活の文明レベルをあげて、脱出手段を作り出そうということだ。

したがって、ワレラが無人島人びとは生きるための食料探しと、文明度を上昇させるアイテム作成が2本の柱だ。もちろんそのためには無人島のことを知らなければならないので探検も必要。ほら、この3つがゲームのメイン行動メニュー「調査」「作成」「探検」になっている。シンプルだが奥は深いぞ!

ポイント：文明度

文明的な生活を営むための技術を6種類、それぞれ5段階で表した。アイテムを拾い集め、作成してプラントを作っていくと、最終的には工場並の設備になるぞ。(笑)

■必要アイテムの例

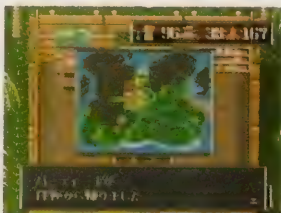
布皮加工技術レベル

LV	必要アイテム
1	はり
2	糸つむぎ機
3	はた織機
4	自動紡せき機
5	自動紡織機

広がる世界



▲行動はふたり1組の3パーティで行う。対人相性や行動相性に気をつけて



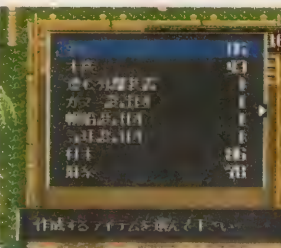
▲無人島は未知の世界。まずは何があるのかを探検しないと調査もできない



▲探検と調査を繰り返すうちに様々なイベントに出会う。楽しもう

■6つの技術レベル

- 木材加工技術レベル
- 金属加工技術レベル
- 燃料加工技術レベル
- 電気加工技術レベル
- 布皮加工技術レベル
- 加熱加工技術レベル



▲女子大生（天才!）の理香が中心になって、修理や作成で生活と脱出に必要なものを作る

まず編成!

探検だ!

イベント発生!

無人島物語

▶ケイエスエス▶発売中▶12800円▶シミュレーション▶スーパーファミコン

【効用】

- 春の夜の孤独を緩和
- 現実から逃避したい人に
- 飛行機事故に遭いそうな人に1日1回以上、症状の改善がみられるまで服用しましょう。逃避や事故の予防のための効果は、副作用の習慣化に注意してください。

◎ドラマ…それは個性のぶつかり合いだ

主人公が初めて無人島で目覚めたときはひとり。ゲーム序盤は、ひたすら探検して仲間を見つけるのだ。女の子の人数が多いのは、ゲーム開発の妙というものだろう。とても嬉しいぞ。

●綾瀬鈴音。マスコットの小学生だが意外に働く。迷子の達人



●中嶋理香。無線機からくんせいまで作る女子大生。かわいいヤツ



●小柳絵里奈。ナイスボディなスチュワーデス
●高持貞一郎。超古代文明専攻の学者。漫才じい



●倉嶋沙織。ばわふる女子高生で主人公の良パートナーだ

緊急不時着

◎食料は知らない、君の愛が欲しい!

このゲームが『十五少年漂流記』など、過去の無人島モノとくらべてスグレているところ。それは女の子がいることだ。

サバイバルの毎日の中で、ひと息つける彼女達との青春イベ

ント。お約束の入浴シーンから告白編まである。極限状況下で肉欲全開(笑)にならない理性的な主人公に拍手を送りつつ、プレイヤーのほとんどはそのイベントを追いかけるのだ。



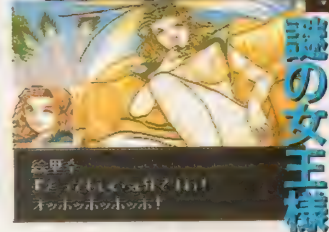
●無人島というシチュエーションが燃える。さあ、ここでアダムとエバになろう(笑)

◎多くの謎、そしてRPG的要素

セクハラ気味のポイントだけでなく、きちんとしたゲームの魅力もあるのが『無人島物語』のフトコロの深さ。なかでも注目のRPG的ポイントだ。

まず成長システム。これは「探検」「作成」などの行動を行うと起こる能力値の変化だ。例えば小屋で物作りばかりしていると器用だけどひ弱に、探検ばかりすればその反対になる。レベルアップより現実的なキャラクターの成長を楽しめるのだ。

また種類が豊富で、謎を秘めたイベントも捨てがたい。現地人との接触や旧日本軍の生き残りとの対面、古代超文明の遺跡など、すべてが冒険と発見の魅力にあふれているぞ。



謎の現地人

謎の遺跡

謎の女王様

◎脱出の手段は多種多様!

スーパー発明女子大生、理香の活躍で、脱出の手段は多種多様。彼女は廃物を使って旧日本軍の通信機までなおしてしまふ。まるでマンガだぜ(笑)。

脱出方法はカヌー、帆船、気球、飛行船、無線機、衛星通信機の6種類。更に脱出日数や獲得アイテム、消化イベントなどがエンディングに関わってくる。またエンディングには直接関係ない隠しイベントなどもある。ゲームが比較的サクサク進むので、何度でも遊んでしま

う「無人島中毒」患者が巷で密かに増えているらしいぞ。友達どうして脱出までの日数を競うのもベリゲーな遊びだ。

そこのキミ、キミも今日これからすぐにも、電腦世界の漂流者になれるのだ。



●努力次第でこんな物まで作ることができるようになる。できるだけ快適な脱出を目指そう。アディオス、僕の無人島ライフ!

なぜこれまで大きく紹介されなかったのか?

ヒトはそのゲームソフトの評価を単に売上だけで決めてしまおうとする。ノンノン、それはワルイクセだね。独自の調査では、冷凍庫の中の凍ったパンにできるカビのように、逆境の下でたくましく

ユーザーを増やしている(はず)。

まあ、雑誌などで目立たなかったのはしょうがない。それはちいさいジャパンの枠でははかれない、ズバリ「新しいジャンルを作ってしまった」から。新しい

物は理解されるまでに時間がかかるのさ。(このゲーム移植だっけ?)

凶悪なモンスターとの戦闘もない。ポリゴンの少女が挑発もしない。惑星が降ってくるような魔法もない。ハッキリ言ってチョー地味かもしれないが、ゲームの本質はそんなものじゃない

はずだ。生声がなんだったんだ。うらやましいぞチクショー!

これはいわゆる「早すぎた天才」、などと言うほど派手なものじゃないさ。ゴーイングマイウェイに「我がみち」を爆進するゲーム。

それが「無人島物語」だ。

ああやはり友情はお金では買えないもの なのだ! 続々集まる各国の勇者たち…

今春もまた何万人もの学生や新社会人が東京に上京して、ひとり暮らしを始めることでしょう。故郷を離れ、疎遠な大都会での生活。夜にさみしくなると、思わず用もないのにコンビニへ行って、「カニかま3パックやけ食い」などの、わけがわからないことをする始末。う〜ん、恐ろしき東京砂漠。若い読者諸君にはわかりにくいかもしれませんが、人は大人になるにしたがって、新しい友情がめばえにくくなるものなのであります。

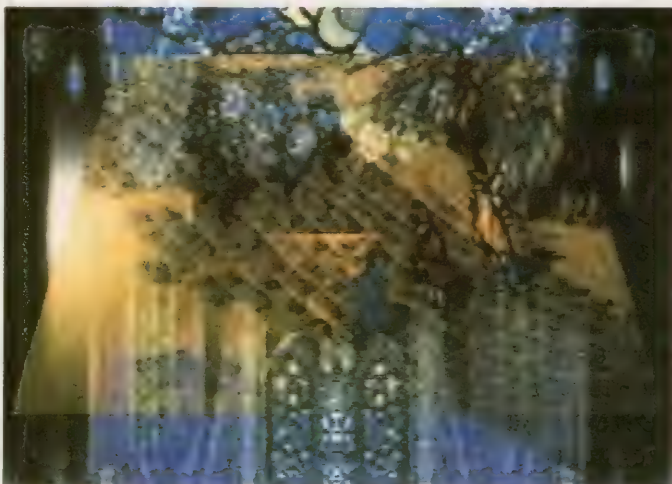
話は横にそれましたが、昨年末に発売された『幻想水滸伝』。このRPGの最大にして唯一のテーマはまさに前述の“友情”の一言。正確にはいかに仲間を集めていくかがこのゲームの鍵と言ってもおかしくありません。帝国5将軍のうちの1人、テオ・マクドールの息子である主人公。父親が留守の間にその職の代役を務めるところから物語は始まります。

ちっぽけな任務をこなしているうちに、ふとしたことから自分の

仕えている帝国の裏の姿を知ることになる主人公。持ち前の正義心からなんとか正したいものの、家柄もさることながら、自分の父が皇帝に仕えるもっとも忠実な部下の1人だということを考えると、悩まずにはいられません。

ふとした事件をきっかけに解放軍のリーダーと出会う主人公。帝国軍に抵抗し続ける彼らの勇気ある姿を見て、その崇高な理想に心をひかれ、解放軍の一員となってしまいます。やがてリーダーの不慮の事故から、名実ともに新リーダーとなる主人公。多くの人に会い、悩み、考え、そして勇気づけられます。同じ志を持つ仲間たちを求めての旅がはじまります。

さまざまな環境にいる仲間たち。ある者は自ら進んで、ある者は勝負をすることで、友情や信頼を獲得していく本作品。そこに金で買えないものが何であるかの教訓を感じずにはいられません。ひとり暮らしの君には涙なしでプレイできない作品なのです。



メンバーの組み合わせは要チェック

帝国軍に立ち向かうため、解放軍の仲間を探すこのゲーム。基本的なパーティ構成は6人に設定されています。さらにメンバー選択はほとんどプレイヤーまかせ。最終的には108人にもふ

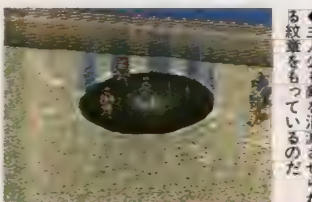
くれるメンバーから最良のパーティを選ぶのはなかなか困難。中にはひとりひとは弱いのに、2人そろって協力攻撃ができたりする者もいるので早期のうちにいろいろ分析しましょう。



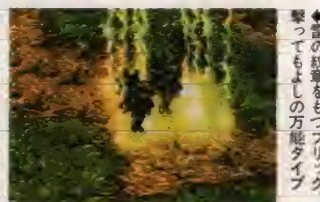
▲火の紋章（魔法）を操るクレオ。初期オリジナルメンバーの彼女のワザは強力なのだ



▲漁師タイ・ホーとヤム・クーの協力攻撃。敵に2倍のダメージが。他にも色々あるぞ



▲主人公も敵を消滅させられる紋章をもっているのだ



▲雷の紋章をもつフリック。撃つてもよしの万能タイプ

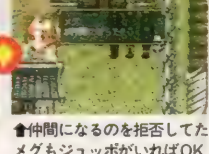
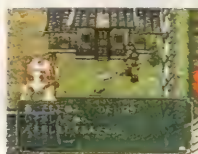
中国四千年

一筋縄でいかない仲間達…難問山づみ

ひとりで仲間にするといってもなかなかしてくれない。考えてみれば命をかけて戦ってくれというのにそう易々と参加できませんわな。ボクだったら断りますわ、実際。ただ人徳なんでしょうか、主人公の提案に彼らは条件

つきで承諾するんですね。ある者はもう少し仲間が増えたら、ある者はレベルが上がったら。さらにパーティの中に自分の知り合いがいると仲間になってくれる可能性大などいろいろ複雑。ここに紹介したのは1例にすぎない。

パーティに仲間(メグの場合)



▲仲間になるのを拒否してメグもジョブがいればOK

幻想水滸伝

▶コナミ▶発売中▶¥6800▶RPG▶プレイステーション

【効用】

- 同窓会の告知がなかった人
- 寂しくて冷蔵庫に隠れていたことがある人
- 最近部下が冷たいと思う管理職
- お見合いがうまくいかない人
- 中国が好きな人
(副作用はありません)

やっぱわが家があるっていいよね

前半のヤマ場は何といっても本拠地、トランの古城を手に入れることだ。さすがに108人を収容するとなればそれなりにでかい城が必要っていうことで乗り込むんだが、それがまたウジャウジャ敵だらけ。まあわりと前半は楽に進めて、後半のボスキャラはじっくりしとめたい。

さあボスキャラを倒したら、城はもう君のモノ。地下1階から4階、更には屋上までついた豪華なお城だ。ドンドン仲間をつかって本拠地に呼ぼう。商人の仲間を増やせば、城の中でお店を出してくれるぞ。とにかくマップ上のいたるところに仲間はいるから、1度行ったところも城が出来たら再度行ってみよう。前のレベルでは仲間になってくれなかったキャラが、新たに加わったりして発見大だぞ。



◆本拠地が出来たとたんにグーンとふえる仲間たち。さあ帝国軍との全面戦争に突入だ!



◆城には仲間が生活している。仲間が増えると城も内部も次第に物が増え、部屋も増築される

仲間をドンドン増やして、城の内部の機能を発達させよう!

城内には仲間になったキャラがいろんなところにいる。もし空き部屋があったりしたら、そこはたいがい誰かのための部屋だから、仲間を探しに旅に出よう。城は階段しかないのて、エレベーターを開発したセルゲイを早く仲間にいれよう。移動が楽になるぞ。

B1 魔術師ビッキーに頼んで目的地にテレポートさせてもらおう。ちなみにここにはヘリオンという強い紋章をもったお婆あちゃんもいるのだ。

1F 宿屋のマリー、鑑定士のジャバ、紋章師のジーンなど、商人多し。ここでは武器を揃えたり、紋章を使えるようになったり、セーブしたりできる。

2F ここには倉庫番ロックがいる。パーティ変更の時には、武器防具は全てここに保管。違うキャラも使えるのでここを利用すれば買わなくてすむぞ。

3F 魔術師ルックなどがいる階。自分が今どれだけの仲間を集めたかを、ルックに頼んで、チェックしてもらおう。生意気な彼に、頼むのも嫌だけどね。

4F お偉いさんがいる階ですな。マッシュにお願いしてパーティメンバー変更はここですのだ。あと重要な作戦会議もここでとりおこなわれるぞ。

勝負で勝つ(ガスパーの場合)



◆賭け事師ガスパーはサイコロ勝負に勝てば仲間になる

隠れて待つ!(ヘリオンの場合)



◆ちっぽけな家に隠れている彼女。重要なアイテムを持つ

頭に風船のつけて戦うヒトたちって...



この「幻想水滸伝」も他のRPG同様敵攻撃によるステータスの異常には幾つかのバリエーションがあります。そんななかでも気をつけたいのがこの「ふうせん」。その場では何でもないのにこれが2個3個とたまると、あらあら...飛んでいっちゃったよ。シリアスな戦闘中に頭に風船とはなんとも笑えますが要注意を。

飛んでっちゃった

◆上空に漂うクワンダ。なんとも情けない。針を使つておろしてあげよう

なぜこれまで大きく紹介されなかったのか?

周知のとおりこの作品は、中国の小説『水滸伝』から生まれたゲーム。『水滸伝』といえば108人という登場人物のあまりの多さに名前と役柄が判別不能となり、その度にページを読み返す魔の書物。

このゲームもやはり決定的なのは108人というキャラの多さであろう。正直言って今回初めてこのゲームを渡されたときにはさすがにうろたえた。「ドラクエ」のトルネコさえ使い切れなかったこの俺に

108人もキャラを使い分けれるのか。編集部は何を考えているんだ……。

結果だけ言っておくこの不安は当たり半分、ハズレ半分というところ。確かに108人の全ては把握不可能で、メンバー変更の時など改善の余地アリ。しかしながらイベントごとにはわりと強制など

もあり、逆に言えばそれさえふみはずさなければ、どんなキャラ構成でもクリアは可能。戦闘でも後列はほとんどダメージを受けないので、思い切ったキャラ選択OK。ただRPGに共通の「育てる」という意識は薄い。物事にこだわらないB型向きのゲームかもしれません。

唄って踊れて、その上しっかり正統派 ちゃんとちゃんとのロールプレイング

スーファミにROMカセットを差し込んでスイッチオン。何もボタンを押さずにポ〜っとしていると、唄が聞こえてくるではないか。しかも次世代機ではないスーファミのゲームから。これがCDにもなっている、説明不要のオープニングソングなのである。

唄だけに気を取られてはいはいけない。そのあとから始まる本編には、もっと魅力的な内容が待ち受けているからだ。

『テイルズ』ほど「秀作」と呼ぶにふさわしいゲームはない。「名作」や「傑作」ともちょっと違う。むしろ、「異色作」でもない。ひとりの天才が引っ張り上げた作品ではなく、おしなべて優れたスタッフが結集して作り上げた作品という雰囲気満ちている。

一般に「秀作」は「名作」に準じるものといわれている。悪いところがない代わりに、とりたてて良いところもない。不快に感じることはないが、大きな感動も得られない。そんなニュアンスがある。



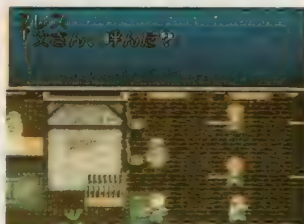
しかし、人は「テイルズ」をプレイしなければならない。「名作」を求める気持ちはわかるが、果たしてその名に値するRPGが現在どのくらいあるだろうか。ネームバリューだけで「名作」と勘違いしているのではないか。「名作」の続編だからといって「名作」であるという保証はどこにもない。その基準を改めて見直すために、『テイルズ』をプレイするのだ。

アイテムには説明をつける。魔法や技は無駄なものがないように。ストーリーはよく練られていること。移動時にストレスを感じさせない。戦闘シーンは簡単に、しかも飽きがこないように。1度クリアしても再びプレイする気にさせられること。ざっと並べたこれら「秀作」の条件を、『テイルズ』はあますところなく満たしている。「名作」といわれているRPGで感じられる不満は、あらかじめ徹底的に排除されているのだ。おそらく、いや必ず、良質なRPGとは何かを実感することだろう。

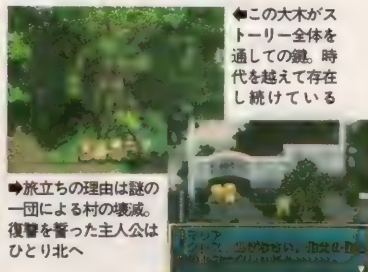
◆ 時空を越えて生き残るために

現在から過去へ、そして未来へ。主人公たちは時間を越えて冒険を繰り広げる。挫折したり立ち直ったりして、それなりにがんばっているようだ。冒険中の謎はとにかくがんばれば解け

るのだが、戦闘シーンだけはがんばっただけではどうにもならない。なす術もなく打ちのめされてしまったら、経験値稼ぎにはしるのではなく、ここを読んで戦闘のしかたを変えてみよう。



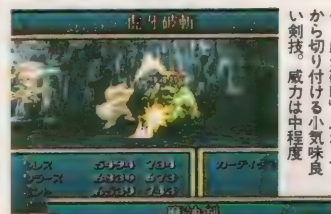
◆主人公は剣術道場の跡取り。レベルが上がると、すぐに最初の必殺技「魔神剣」を習得



◆旅立ちの理由は謎の団による村の壊滅。復讐を誓った主人公はひとり北へ

◆ 奥義よりも基本必殺技を重視

主人公クレスはさまざまな剣技をあやつる。奥義や時空剣技などもあって、全ての技の効果を覚えるのは非常に大変だ。しかも、戦闘シーンはリアルタイムのアクションなので、技をよく把握していないと死を招く。どんな技だっけ、と考えているヒマはない。そこで、使い勝手の良い技だけを常駐しておこう。常駐に値する技は右に写真で掲載した4つ。いずれも基本必殺技だ。実はTPの消費が激しい奥義よりも小技の方が使いてがある。全体攻撃は仲間に任せよう。



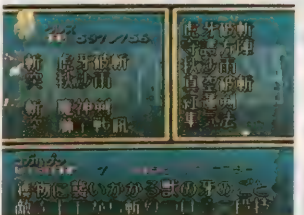
◆「虎牙破斬」上から下から切り付ける小気味良い剣技。威力は中程度



歩の技だが、連続でできる



◆「秋分雨」連続突撃。TP消費が大きい。敵を画面端に追い詰めたときにすかさず使えばダメージを与えられる



◆こんな感じで必殺技を常駐させよう。奥義や時空剣技は、余裕のある時や強力なボス戦の時ぐらいしか用がないかもしれない



◆「獅子戦吼」突進して敵を画面端へ。上の「秋分雨」を組み合わせて使えば、ザコをまとめて掃討できるのだ

テイルズ オブ ファンタジア

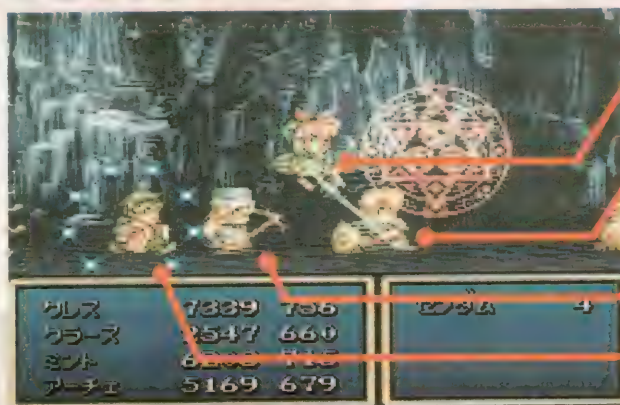
▶ナムコ▶発売中▶¥11800▶RPG▶スーパーファミコン

【効用】

- 色々なものから逃げてきた人に
 - どこにも行くところがない人に
 - 優しくしてもらえなかった人に
- フジシマ龍キャラデザフェノミンが苦悩、憤懣、八方苦手を緩和し、セーユーブームへキジンを後援、虚脱、茫然自失から解放します。

◆ 今どき何言っただとお思いでしょうが、とにかく「仲間を信頼せよ！」

パーティ構成によっては、クレスの戦わせかたも変わってくる。クレスとミントだけのときは、受けるダメージを最小限にとどめ、敵中に飛び込むのは避けよう。逆に、全体攻撃のできるクラスやアーチェがいるときは、少しでも多くの敵を攻撃魔法に巻き込むため、クレスを敵中に突入させるのが得策だ。この時、ミントの法術は回復系に限定しておくべし。



アーチェ

TP消費の低い魔法だけ使用可にしておこう。強力魔法はボス戦で。

クレス

武器よりも棍の性能が重要。効果的な攻撃タイミングをつかむべし。

ミント

「ピコハン」系の魔法は使用不可に設定。HP回復に専念させよう。

クラス

アーチェ同様、TP消費の低い召喚魔法だけ使用可に。直接攻撃も可。

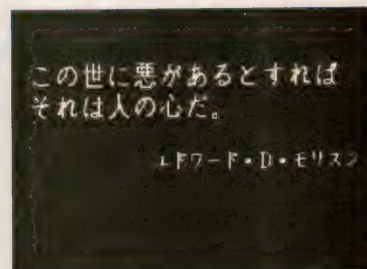
◆ 回復アイテムと食料を使い分けろ

使えば即座にHPが回復する「グミ」系のアイテムの他に、多種多様な食べ物がある。これはいったい何かというと、移動時の自動回復アイテムなのだ。アイテム選択欄で使用するするとフードサックに入り、そのまま歩き回ればフード値分のHPが回復する。右の表を参照のこと。



◆ あとはエンディングに向かってGO! って感じ

戦闘さうまくこなせば、このゲームはクリアしたも同然。イベントの中には多少困難なものもあるが、登場人物のセリフをよく覚えておけば問題ない。3つあるセーブ枠を活用し、1イベントずつ前に戻れるようにしておくのも有効。ストーリー重視RPGの常套手段だ。あとは心おきなくラストまで突っ走れ。



◆電源投入直後、いきなり語られる言葉。それでも最後のボスを倒せばハッピーエンド。あらゆるRPGの最後のボスは、人の悪を肩替わりしてくれているのだ

アイテム名	ゲームとは関係ない一口メモ	フード値	価格
ロールパン	最近のampmでは40円	10	10
ハンバーガー	ジャンクフードの象徴	200	(3050)
チーズ	カマンベールらしい	20	10
クリーミーチーズ	とろけるスライス	400	(1050)
ビーフ	牛の死肉	80	40
ジューシービーフ	肉汁の多い牛の死肉	700	(550)
りんご	紅玉。アップルティーに	60	1
こうしゅうりんご	普通のりんごがいい	1000	600
ステーキ	素敵だ	260	180
ドラゴンステーキ	ドラゴン味で素敵だ	2000	(1250)
ういろう	ライター小林は旨いといっていた	150	100
まっちゃういろう	これも旨いそうだが信じられない	2000	900
シーフード	特定されてないところが怖い	300	60
とろ	とろっとしてる	2000	3400
おおとろ	一口10万円	3000	2100
ロース	しょうが焼きに欠かせない	120	(80)
テンダーロース	ブッダに登場するウサギの肉	1000	(50)
チキン	ブロイラーではない	100	(75)
ミルキーロース	大人になりたかった	1000	(200)
ベジタブル	野菜だけでは生きてゆけない	220	(170)
みそ	麺からの本格派 (おでんの材料)	1000	80000
だいこん	白くて太い (おでんの材料)	100	20000
こんにゃく	切れ目は無い (おでんの材料)	60	10030
こんぶ	サツと湯通し (おでんの材料)	20	1580
たまご	何も生まれない (おでんの材料)	80	80
みそおでん	コンビニのやつとは一味違う	22200	(300000)
スマイル	ゲームには出てこない。ウソ	—	0

淡麗甘口

なぜこれまで大きく紹介されなかったのか？

まともにひと言でいえば、発売時期が「アレ」とぶつかっちゃったからである。こっちは48メガバイトと向こうの1.5倍の容量があるが、すでにとてつもない加速がついている「アレ」と正面衝突して

は勝ち目が無い。「アレ」の大特集やサタンのアーケード移植もの特集でオオワラワのゲーム雑誌が、「テイルズ」に割くページは、ナムコのゲームだということ考慮に入れてもせいぜい見開きがいい

ところだった(専門誌以外ね)。唄以外にもキャライラストや戦闘システムなど、紹介する素材はたくさんあったのに。

売れ行きはどうかというと、決して悪くはなかったはずだ。どの程度出荷されたのか知らないが、1月には新品ソフトコーナーで「テイルズ」を見かけることは

まれになった。中古市場でもかなり品薄かつ売れスジらしく、いまだに高値を保っている。ゲーム雑誌がこぞって特集していたRPGが発売後1ヵ月たたないうちに3000円台で売られていたことを考えると、この世の無情に思いをはせずにはいられない。南無、南無、南無故。チーン。

『シレン』、『ウィザードリィ』…タイプが好きな人なら、是非プレイして欲しい!

釣りゲーだ。でも地味ゲーじゃないぞ。このゲームのほとぼしるような「熱さ」、それはRPG要素にある! でも勘違いしないでくれ。別に「釣り魔王」とかいないし、コマンド戦闘シーンとかがあるわけじゃない。ブラックバスとの死闘はあるけどな。よくあるチープな設定のRPGとは、まったく違う。ランカーバスを釣りあげ、バスプロの頂点に立つ…。それがゲームの目的だ。小さな外道魚(いわばザコ敵)を地道に釣りながら(倒しながら)、釣りの腕を上げ(経験値をため)、大物・ランカーバスに挑む(ボスキャラを倒す)。まさにRPGの王道といえる。それでいて普通のRPGと圧倒的に違うのは、ずばり自由度の高さだ。これほどまでに、プレイヤーごとの攻略方法が存在するゲームは、いまだかつてなかった。その理由のひとつはタックル(仕掛け)にある。20数種類のロッド、10種類以上のリールとライン、そして400種類を超えるルアー。まさに無限

の組み合わせが存在し、それでいて無駄な組み合わせは1種類足りとてない。もうひとつの理由は、フィールドにある。全体マップは普通のRPGに比べるとやや狭い。しかし、このゲームで主人公の位置を示すものは、GPSの経度と緯度ということに注目して欲しい。どちらかにちょっぴり動いただけで(1ドットぐらいでも)、ポイントの状況がガラリと変わるのだ。しかも、環境設定で季節・時間・天候の変更が可能。まさに「プレイするたびに新しい発見がある」ゲームなのだ。ここまで聞くと気付いた人もいるかもしれない。そう、この面白さは『風来のシレン』や『ウィザードリィ』シリーズとまったく同じものなのだ。ゲームクリアが目的ではなく、あくまでストイックに大物狙い、いわばアイテム集めに固執するマニアックな楽しさ。舞台が変わっただけで、やることは同じだ。あの系統が好き人ならきっとハマるぞ。広い潮、無限のポイントが君を待つ……。



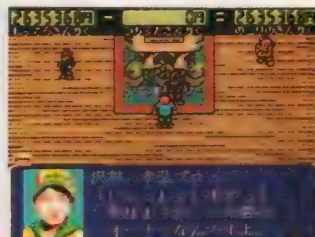
トップアングラーへの道

このゲームは、釣りシミュレーションでありながら、実はRPG要素が非常に高い。プレイヤーキャラには能力値が設定され、魚を釣りあげることによって得た経験値が能力アップにつながるのだ。具体的にはレベルアップすると、①歩き疲れが少

なくなる。②スタミナがつきロングファイトが楽になる。③ビッグフィッシュに巡り合う確率が高くなる。という風に、直接プレイに影響する。特にバスプロ・モードは、レベルに左右される部分が多い。ここでは基本的な釣り方を紹介しよう。



◆全国から強豪アングラーが集まる大会。実在のプロたちと、どこまで戦えるか?



◆1ランク上のタックルが欲しいならココ。河口湖にあるキャリルは品揃え豊富だぞ

アタリの取りかたと駆け引き

最も基本的なテクニック、アタリ。魚の動きを読むことと、リーリングのタイミングが重要になる。まず、魚が喰いついた瞬間に、方向ボタン下とAボタンを同時に押す。速すぎると失敗するので慎重に。HITマークを確認したら、ゆっくりAボタンを離そう。これでほとんど勝ったも同然。魚は逃げられなくなっているはず。ラインが切れそうとき以外は、方向ボタン下をキープ。後は、パワーメー

ターに注意しつつラインを巻き取ればOK。特にアシやオダではこのテクニックが有効だぞ。



◆遠くを狙うならオーバースルー。投げた後に方向を微調整することも大切だ



◆ターゲットに狙いを付けたら静かにルアーを投げる。適度なリトリートで挑発。ヒットしたら巻取りを力強く慎重に

スーパーブラックバス3

▶スターフィッシュ▶発売中▶¥11800▶釣りシミュレーション▶スーパーファミコン

【効用】

- 釣り好きな人に
- 普通じゃ物足りない人に
- 真のRPGファンに

TVの中とはいは、美しい湖の風景が、都会に暮らすさみしかった心を優しく癒してくれるでしょう。

T.P.O.に合わせたタックルで攻めろ

喰いついてくるのを待つ、という受け身では大物狙いはムリ。1種類のタックルに反応しない魚でも、必ずどれかの組合せに喰いついてくるからだ。素早いタックルの切り換えが勝利のカギ。季節や場所も重要。ここでは初心者にお勧めのタックルを紹介。わりとオールラウンドに使えるので活用して欲しい。



ルアーボックスが満タンになると、見るだけでワクワクしてくるよ

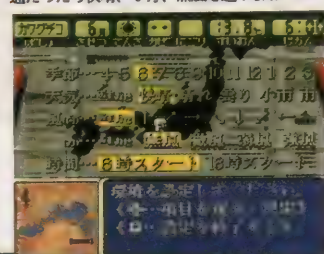
初心者におすすめタックル

- ロッド
ゴールドウィングスピニングロッド (キャリルスペシャル ロッド) など。
- リール
クワンタム エナジーE7-2 (スピニングリール) など。
- ライン
ソラローム スーパーハード (12lbテスト) など。
- ルアー
ルアーは切り換えた時に最も威力を発揮する3つのタイプを紹介する。
- ▶プラグ
ソニックorスーパーソニック (バイブレーション) 7.7g
- ▶ソフト
PDLスーパーボクトレラー+ドラゴンエッグスピン (但し、ロッドの適性重量を無視して使う)。
- ▶コンビ
PDLキャリラバ・ブラシガード+PDLスーパーボクトレラー (ほぼオールラウンドに効果アリ)。

どーしても釣れない人のために

以上の事を試してみても、うまく行かない人のために大サービス。序盤の経験値かせぎに非常に役に立つ情報を教えてあげよう。まず、状況設定で天気を雨にする。季節は6月ぐらい。あとは「PDLキャリラバ・ブラシガード」に「スーパーボクトレラー」を装備し、ポイントに向かってみよう。雨のため多少海面が見にくい、魚影のそばにタックルを投げ込め! あとは待つだけ。9割以上の確率で、面白いように釣れるぞ。ワイイ!

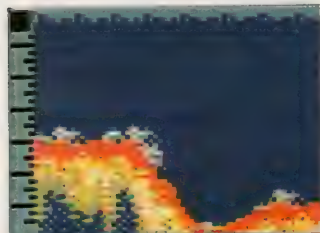
●釣りを始めるまえに環境設定を行うのだ。普通だったら快晴、6月、無風を選ぶよね



●雨の水面は非常に見にくい。だが、釣れる確率がそれに反比例する

魚探の正しい使いかた

ボートの装備に魚影探知器というものがある。これはその名が示すとおり魚影を発見できるシロモノだ。しかし本来は、そういう使いかたをしない。実は海底の状態を調べるのに使うのだ。北浦、琵琶湖など広大なスペースの中からポイントを探すのは大変。だが魚探を使えば、海底のオダやテトラを発見できる。しかもそういうポイントは、



●お金もちになったらカラー表示の魚探にしよう。地形のほか温度までわかるようになる

マップ上に表示される場所よりビッグフィッシュに繋がる可能性が高いのだ。ポイントは経度・緯度ともに1度単位でまったく違うので、探す楽しみもある。バスプロ・モードでは、自分だけのポイントをいくつか知っているかが勝敗を左右する。バサー・モードでいいポイントを見つけたら、メモしておこう。そして、バスプロにチャレンジ!



●北浦のこのあたり。縦に1度ずつ動いていけば、かならずビッグフィッシュに会える

超絶黒鱈



- 魚の種類: ラーダーマウスバス
- 魚の長さ: 64.1cm
- 魚の重さ: 3535g

めざせランカーバス

なぜこれまで大きく紹介されなかったのか?

▲非常に簡単な理由である。この記事の担当ライターが、ハマりきって仕事をしなくなっていたからである。▲...と、これだけじゃ文字が全然理らないので、どうでもいい話をしよう。▲そういえば、

私の好きなゲームはこのソフト以外にもわりと不当(?)な扱いをうけているのだ。▲それはそうと、この記事を書くために資料として釣り専門誌を購入したのだ。▲広告を見てビックリ。ゲーム中のアイ

テム価格って、現実のものと一緒にのね。ゲームの中では100万ぐらいのタックルを使ってるけど、現実ではそんなことできないだろうなあ。▲それはさておき、このゲームをプレイしていくにつれ、本物のバスフィッシングがやりたくなった。▲というワケで、今年の6月~7月は、

河口湖におじゃましようと思っている。キャリルのみなさん、よろしく願います。▲君も今年の夏は、河口湖で僕と握手だ! ▲それまではゲームで我慢。夏まえまでにはレベル99に育てあげてことを決意しました。▲ただいまの最高重量は3500kg。まだまだいけそう。

まだまだ
あるぞ

新年度までに終わらせておきたい 秀作ソフトたち

最後に、スーパーファミコンのRPGを中心に、楽しいソフトをズラリと紹介する。あんまり待っていると店頭から消える可能性もあるので、興味があったら買ってしまおう。割引されてるはずだしさ。

ゼロヨンチャンプRR-Z

▶メディアリング▶発売中▶¥11900▶スーパーファミコン

地味ながら固定ファンの多いカルトゲームの横綱

もともとレースゲームとして発売されたのだが、シリーズが重ねられるたびにサブゲームが増えてゆき、RPG風アルバイトなどのミニゲームがやたらと充実してきた異色ソフト。かといってレース部分も楽しいから侮ってはいけない。

バイトして金を稼いで車(あるいはパーツ)を買い替え、ゼロヨンレースのチャンプを目指すというストーリーは、シリーズ1作目からまったく変動なし。ギア操作のテクニックを磨くというシンプルさも人気の秘密。



メインゲームは昔から変わらない。しかしサブゲームだけがどんどんパワーアップし、そろそろ主客が逆転しつつある。異様な雰囲気を受するファン多し

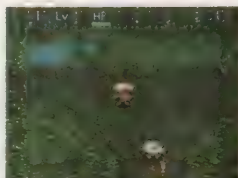
不思議のダンジョン2 風来のシレン

▶チュンソフト▶発売中▶¥11800▶スーパーファミコン

比類なきハマリ度。前作とは似て非なる秀逸な続編

もしも『トルネコの冒険』をプレイしたから今回は買わなくていいやと思っているのなら、とてもない勘違いだ。操作そのものは似ているが、中身はさらに深く、ハマるゲームに仕上がっているのがスゴイ。前作のアイデアを流

用しただけの続編が多い中、あの完成されたシステムをさらに磨き上げた手腕には敬服する。キャッチコピーは1000回遊べるRPGだが、1000回ではすまない。ちょっとでも興味があるならすぐにも買って間違いない。



こんなに面白いのに、なぜかあまり話題になっていないのはなぜ? このソフトがなければ、昨年末に締め切りを破るライターは激減しただろうに……

天地創造

▶エニックス▶発売中▶¥11800▶スーパーファミコン

みんな安心。オーソドックスなアクションRPGだ

エニックスは『ドラクエVI』だけじゃない。小粒ながら、万人が楽しめるRPGをコツコツと作ってくるメーカーなのだ。『天地創造』は、そういった良質ソフトの中の1本。

多少の反射神経を使う、『ゼルダ

の伝説』タイプのアクションRPGながら、難易度そのものは決して高くなく、初心者でもOK。見ていくとクラクラするフィールド画面は、他のゲームを圧倒する。地球を創造していくという壮大なストーリーも素敵。



エニックスって、地味ながら確実に楽しめるソフトを作るのも上手。本ソフト以外にも、優れたアクションRPGをいくつも発売している。チェックせよ

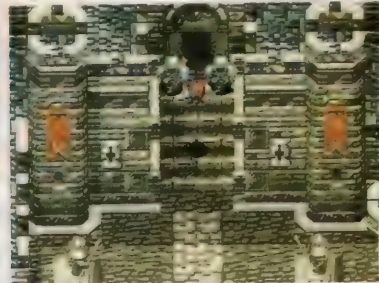
イースV 失われた砂の都ケフィン

▶日本ファルコム▶発売中▶¥12800▶スーパーファミコン

パソコン時代からの息の長いRPGシリーズ最新作

もはや伝説的なRPGシリーズ。パソコンソフトとして絶大な人気を得たのは、かれこれ10年も前のこと。いまだに続編が作られている(つまりユーザーから期待されているのだ)ことから、その人気の高さがわかるだろう。

シンプル操作のアクションRPG。剣を振って敵キャラを倒していく。ひたすら派手になっていく昨今のRPGに背を向け、パソコンソフトの地味な雰囲気を残しているのは、根強いファンの期待に応えるためなのだろうか。



髪赤いステキな少年、アドル＝クリスティン。ついに5作目でも主人公を演じており、同一シリーズ最多主演の新記録をさらに伸ばしてきた。どこまでいく？

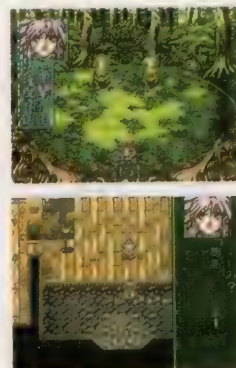
幕末降臨伝ONI

▶バンプレスト▶発売中▶¥12800▶スーパーファミコン

江戸時代末期が舞台。和風の歴史物RPG

忍者マニアとして知られる(?) バンドラボックスが制作。日本を舞台にした異色のファンタジー世界が展開するRPGだ。主人公は武士。モンスターは妖怪。メッセージはタテ書き。パラメーターの数値はもちろん漢数字と、どこまで

も和風の雰囲気が漂っている。とはいえゲームシステムはRPGの基本に忠実なので、苦勞なくプレイできるはず。西洋ファンタジーばかりに食傷気味のあなた、たまには違った味つけを試してみたいかがでしょうか。



フィールドもキャラクターも建物も、どこからどこまでも時代劇の雰囲気。なんだか外国人が思い描く「昔の日本」といった雰囲気もちらほら……

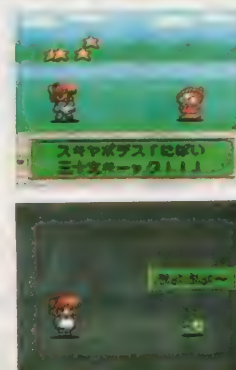
魔導物語～はなまる大幼稚園児～

▶徳間書店インターメディア▶発売中▶¥9900▶スーパーファミコン

おとなも、こどもも、ようちえんじも

名作落ち物ゲーム「ぷよぷよ」で人気がブレイクしたキャラたち。彼らが、じつはパソコンRPGのキャラだったことはご存知だろうか？ そのRPGがスーパーファミコンに移植された。ただし新シナリオが追加され、視点が3Dか

ら2Dへと変化したため、まったくのオリジナル作品としても楽しめる1本になっている。主人公のアルルは幼稚園児だし、敵キャラもプリティーなまま。難易度も低く、誰でも簡単にクリアできるのも嬉しい。息抜きにどうぞ。



アルルは魔法教育の最先端を走る「魔導幼稚園」の園児。いくつもの試験を乗り越えて、立派な魔法使いになるためにがんばるのだ。カワイイなあ

気づかない間に発売されるソフトを見逃さないためには？

なにしろ最近のソフトの発売スケジュールはすさまじい。各種ハードで、各種ジャンルのソフトが山のように発売されている。こうなると「話題作ではないけれど、自分にピッタリのソフト」を発掘し、ベストのタイミングで購入するのは、きわめて困難だ。どうすればいい？

やはり、店にこまめに足を運

ぶのがベストか。値段の動向を見ているだけでも、かなりの情報がキャッチできる。たとえば、ずっと値崩れしないソフトは、みんなが手放さず中古市場が活性化していないことを示すから、質が高いと考えてよい。しばらく安定していた価格が、ある日突然下がった場合は、再販がかかった可能性が高く、これまた

人気があることを示している。

また、将棋や囲碁などの特殊なジャンルのソフト、さらにはRAMの容量が大きいソフトは、さほど大量に生産しないため、えてして品薄になりがち。値崩れを期待して待ち続けていると、市場から姿を消してしまうこともある。買いたいときに買ってしまうのが基本だ。



◆CD-ROMは、売り切れたらすぐに再販がかかるのであてて買う必要はない。(写真はリッジレーサー)

ツクールの野望

その4

ツクールの季節ですって、あなた。順調に作っていますか? いよいよ『音楽ツクール』も発売なわけで、あなたのツクールライフに潤いが加わる時期でもあるとは思いませんか。RPG作って、音楽作って、それでも作り足りなかったらもう1回作る。作るこそあなたの使命なんですからね。

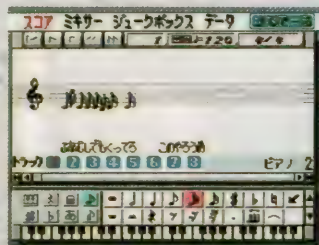
ついに開かれたんですよ かなでーるバトルロイヤル

当企画1回目から展開されている「ツクール3番勝負」。第1回の「RPGツクール対決」に引き続いて、スケールを大きく拡げて「音楽ツクール・かなでーるバトルロイヤル」がとうとう開催された。今回はそのレポートを中心にお伝えしていく。

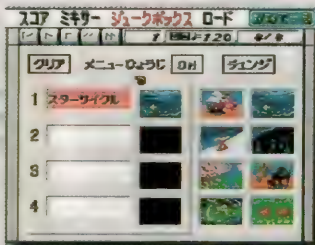
1996年3月6日午後4時、アスキーのとある応接室にて5曲分のデータが提出された。当初、6人が大会に参加する予定だったが、う

ち1人は諸事情により辞退することになり、全5人で争われることになった。審査員は、アスキー社内の音楽通2名プラス音楽楽人1名の合計3人。審査方法はクロスレビュー形式。10点を満点にして、最終的に獲得した点数の合計の高い作品が、最優秀作品と認められる。

今大会に提出された曲に関してのコメントは次ページ、そして審査結果はそのまた次のページに!



◆開発者の願いもむなしく、歌詞を入力した参加者は0名だった

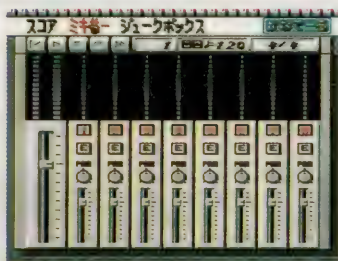


◆ジュークボックスモードで審査。でもあんまり関係なかったみたい

MUSIC MAKER CHAMPIONSHIP
Rules For Battle Royal

- 誰かの手を借りることは禁止。参加者は、自分ひとりで曲を作らなければならない。
- 提出するのは1曲のみ。自分自身が作曲したメロディでなければならない。
- 歌詞を付ける・付けないは各自の自由。アスキーの人は「付けて下さい」とのこと。
- 判定はジュークボックスモードで行われる。絵にマッチした曲を作れるかどうかポイント。

今回も主役です



音楽ツクール・かなでーる

■アスキー ■4月12日発売 ■スーパーファミコン
■¥7,800
「RPGツクール」に次ぐツクールシリーズ作品。音楽をひたすら作る。ゲーム性は全くない

今回のメニューです

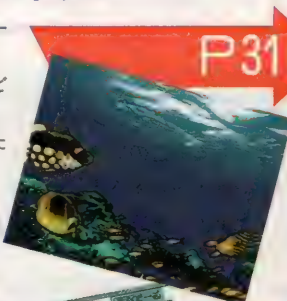
1 ついに開かれた・かなでーるバトルロイヤル



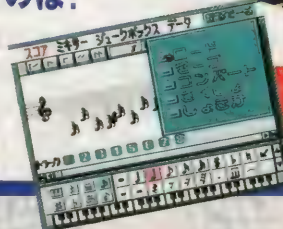
かなでーるバトルロイヤルの徹底レポートを行う。みんなほどよくもがきながら、奮闘して1曲作り上げた。果たしてどこの誰が優勝することになるのだろうか。株式会社アスキーで、とある夕刻に下された審判の結果はどうだったのか?

2 『かなでーる』で作った音楽をその他のツクールシリーズに移植するのは?

せっかく「かなでーる」で音楽を作るのなら、「かなでーる」にしかできない方法で利用するのが賢いやりかた。メモリーバックを使って、「RPGツクール」に音楽を移すことを忘れちゃいカン。さらに、ちょっとした工夫で音を使った遊びだってできる。いろいろ教えまっせ、だんな。



P31



P33

音楽ソフールかなてーる バトルロイヤル

参加者・参加曲・そして意気込み

前号で報告した時点では参加者は6人の予定だったけど、1人が辞退して、全5人で争われることになった。5人の顔ぶれ、提出した曲、大会開催時の彼らの意気込みについてそれぞれ詳しく触れておきたい。といつもこいつも音楽が好きだけど、みんな好みがバラバラなのねえ。

各参加者の解説にある、番号で区切られた項目は以下の質問の番号に対応しています、念のため。

①年齢は？②どうでもいいけど出身地は？③好きな音楽のジャンルは？④好きなミュージシャンって誰？⑤好きな音色って？⑥バンド経験は？

野安ゆきお

Yukio
Noyasu



①28歳②東京都葛飾区芝又③静かなやつ④ジョージ・ウィンストン⑤暖炉がバチバチ燃える音⑥宴会の即席バンドを2回ほど

曲名: RAINY DAYS

このメンバー相手に勝負になるわけねーっしょ？ 作りたい曲を作って満足するだけっすよ。もっとも、時間があれば「効果音+物語」のミニドラマを作りたいんだけどなあ。

●苦勞したところは？

とにかく時間がなかったこと。大昔に作った曲なんでコード進行を覚えてなかったこと。制作作業時間と締め切りが重なったこと。

●見てほしいポイントは？

若かりし頃、フォーク少年だった頃に作った甘ったるいメロディ。シロートでもこれくらいの曲は作れるという見本になれば満足です。

スー1年生

Sudo
1nen-sei



①21歳②神奈川県③ゲームミュージック④ZUNTATA⑤矩形波⑥オイラ孤独な打ち込み人生

曲名: K-NST

これが業界での初の仕事となったので緊張しました。最近のゲームミュージックに欠けてると思う、シンプルでこびりつくような音を狙ってみました。

●苦勞したところは？

ドラムが2音同時に鳴らないので、トラックを2つ以上費やしたこと。トラックの途中で音色変更ができないこと。オーケストラピットがないこと。

●見てほしいポイントは？

3パート使ったドラムパターン。特にタム回しかな。16分音符を使った、「あるあるこんなの」というアルペジオのパート。

根本康弘

Yasuhiro
Nemoto



①どうでもいいだろ30歳②千葉県③ロック、ブルース、ジャズ、ソウル④ジェフベック、ボブティラン⑤ほか⑥ウチの猫の声⑥15年くらい前から数年間

曲名: スティッキー・フニア

ずいぶんと前に作った曲。ブルースっぽいかなといえそうでもなく、プログレっぽい気もするけどそうでもない。キング・クリムゾンを意識して作った記憶が残っている。要用のストラトキャスターで作曲した。

●苦勞したところは？

楽譜がよくわからなくて音符を置くのに時間がかかった。記号が何を意味するのかわからず、人に聞いた。ジェフ・ベックも楽譜読めないからいい。

●見てほしいポイントは？

コード自体は単純だけど、最初のキーから次に半音、そして全音上がる。これの繰り返しで緊張感を生んだ。最後に不可思議なフレーズで緊張から混乱へ。

SON

Son



①26歳②東京都③テレビのBGM全般④ペドロ&カプリシヤス⑤ストリングスの音⑥ZARD式の活動を数年

曲名: セシナーデ

とりあえずちょっと「必殺」シリーズっぽいところを作ってみた。覇気じゃ負けるかもしれないけど、技術でも負けるぞ。どうしよう。

●苦勞したところは？

カセットを抜かなかったのにデータが2回飛んだ。サンプル版だからなあ。なるべく多くの音を使っているように見せかけることに苦勞した。

●見てほしいポイントは？

ストリングスのかけ上がりのトコロは聴いちゃいやよ。セブンスもどきの甘美なメロディがポイントかしらね。そんなことないって？

高嶋洋平

YOHEI
TAKASIMA



①33歳②東京都③ヘヴィメタル④Vンテラ、メタリカ、B'Z、小室哲哉⑤せせらぎの音、バイオリンの音⑥中学1年の頃から現在まで

曲名: K.Tに捧ぐ

最近流行ってる曲を意識して作ってみました。普段はバンドではあまりやらない曲調なんですが、結構ノリノリで作ったんでそれっぽいと思います。

●苦勞したところは？




ドラムとキーボードの打ち込みで数トラックも使ってしまうので他のパートがあまり入れられなかったこと。次は無駄のないようにやろうと思います。

●見てほしいポイントは？

ベース・ラインはかなり凝って打ち込んでみたんで、フレーズを見てほしいですね。単音だと複雑なことのできる、挑戦してみてください。

バトルロイヤル・クレスレビュー

さてさていよいよ決戦結果を発表するときがやってきました。全3人のアスキー審査員たちが、甘く厳しく全5曲を批評する。10点満点の得点制でゴー。

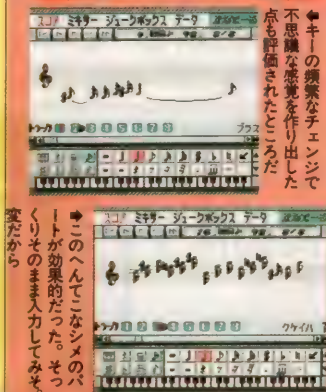
作曲者・曲名➡	根本康弘 スティッキーフロア	野安ゆきお RAINY DAYS	SON セレナーデ	スー1年生 K-NST	高島洋平 K.Tに捧ぐ
有坂光弘ログインソフト編集部  プロフィール 坂本龍一を好む。普通のポップスはたいてい聴くという音楽ファン。	パワーがある。スライやブッカーTと言われると理解しやすい。手がかったのでは？	半音上がる部分があって、それが妙に耳に残る。でもこれって不協和音だからなあ。	曲の進行など、構成がしっかりとしている。凝った作りに好感が持てる作品だ。	ペントニックを多用した曲だな。タンジェリンドリームを思い出す。好きな作品。	音楽できる人が手軽に作った感じ。量産型。ちゃんと形になっているけど愛を感じない。
阿部能行ログインソフト編集部  プロフィール アニメの曲から民族音楽まで何でも聴くというミュージックフリーク。	打ち込みっぽいイメージがまったく見られない。だからこそパワーを感じさせる。	メロディとコードでしか構成されていないのは寂しい。もっと活用してほしい。	音色が多い。8音しか使えないツールなのによくこんな音が出せるものだ。感心。	ゲームミュージックっぽい。いかにも打ち込みの音楽という感じが漂っている。	作り慣れている人なんだと思う。ただし、あくまでも可もなく不可もない作品って感じ。
斉藤百代ログインソフト編集部  プロフィール スターダストレビューが好き。音楽的に高度な話はいらない素人代表。	『サウンドノベルツクール』なんかにはピッタリの曲なんじゃないでしょうか。	穏やかな感じが伝わってきて、とても聴き易いです。入りやすいな、こういうの。	昔の歌謡曲っぽいって言ったらいんでしょうか。ドラマの最後の曲みたい。	シューティングゲームのBGMみたい。やられそう、って気持ちになっちゃう。	いかにもありそうな感じの曲ですね。特にカラオケにありがちなタイプかな。
合計	25	21	23	25	21

そんなわけで優勝者は2名

喜びの声

みんなが1曲のところを本当は2曲作ってたのよ。それでもって審査の場で「どっちの曲がいいですかね」なんて両方聴かせちゃったりして、いいほうを提出したってわけなのよ。ちょっとズレいかもしれないけどな。まあ参加者代表として京王線に乗って初台まで行ってきた者の特権として許してくれたまえよ。わっはっは。

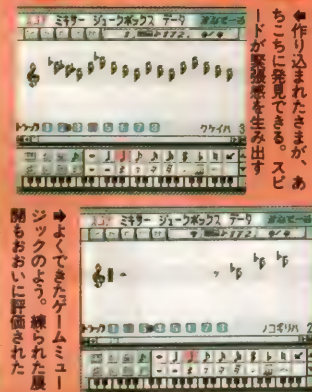
POINT



喜びの声

僕は打ち込みしかやらない人間です。人の手で演奏できないような曲ってまったくダメという人もいます。けど、打ち込みは何でもありだから、どうしても無謀な曲を作りたくなります。テンポは170以上で16分音符多用。どうせ生音じゃないから機械っぽい音でノリの良い曲にしてみました。評価してもらえて嬉しかったです。

POINT



総評

審査員の御三方による総合評価

スーパーファミコンの音源は44100Hzと高周波ですが、曲の作り手次第で何でもできるんだということを再認識しました。またこういった企画がありましたら、私も曲を作らせて下さい。(有職)

審査を終えてみて、作手人によって作曲方法は違うんだということを知ることができました。かなでー(1)の曲はリズム感で使った曲もあって、とてもいい曲が書いてあったと受けます。(有職)

審査員代表として参加させていたんですが、タイプの違った曲がいろいろあって、点をつけるのがとても難しかったです。清純の曲など、皆さん苦労されたのではないでしょう。(有職)

ツクールシリーズの
楽しみ方

作った曲を他のソフトのBGMにしよう!

単体で楽しむだけでは限界がある

たしかに、「音楽ツクールかなでーる」は、作曲用ソフトとして、これ以上ないほどよくできている。

最大8トラック。テンポもリズムも自由自在。それ以外にも、よほどコンピュータミュージックに精通していなければ使いこなせない機能が山ほどついている。音楽のシロートさんが買ったなら、それらの機能をマスターしていくことも含めて、それこそ一生熱中できるシモノだ。

だけど、曲を作るだけなら、たくさんパソコンソフトが発売されている。ちょっとした音楽が楽しめるていどのパソコンなんて数万円で買えるし、それらを所有しているなら、わざわざこのソフト

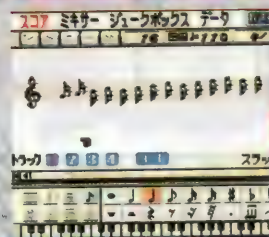
を買い足す必要はない……と言う人もいるかもしれない。

ただソフト単体で考えるとそうかもしれないけど、3本のツクールシリーズの中の1本として考えると、話は違ってくる。

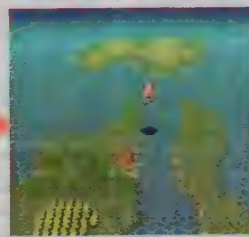
自分の作った曲を、RPGやサウンドノベルのBGMとして使う。ストーリー展開に合わせて、どのタイミングでメロディーを盛り上げるかを考える。これが楽しい。そうして自分だけのRPG、自分だけのサウンドノベルを作り、友人にプレイさせるのは、もっとも楽しいのだ。

この楽しさを知らずに、ただ曲を作るだけにいるなんて、あまりにもったいない。

① RPGツクルのエンディングに!

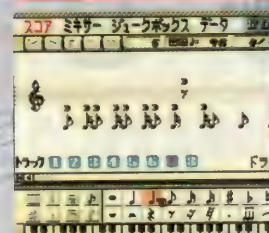


●物語の最後くらいは、自分だけのオリジナル曲を使いたい。気分が出るぞ。

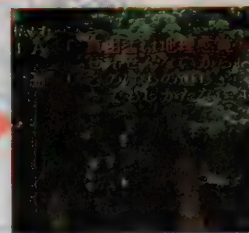


●そんなときに「音楽ツクールかなでーる」が便利。カッコイイ曲を作ろう!

② サウンドノベルツクルの効果音も!



●音楽だけではなく、ちょっとした効果音を入れたいことだってあるはずだ。



●そんなときも「音楽ツクールかなでーる」は役に立ってくれる。便利なヤツ。

「RPGツクール2」で、友達の作ったゲームを遊んでみるとよくわかる。たぶん、エンディングに使っている曲は、あなたがエンディングで使った曲と同じだったんじゃないかな。これでは、ちょっとガッカリである。

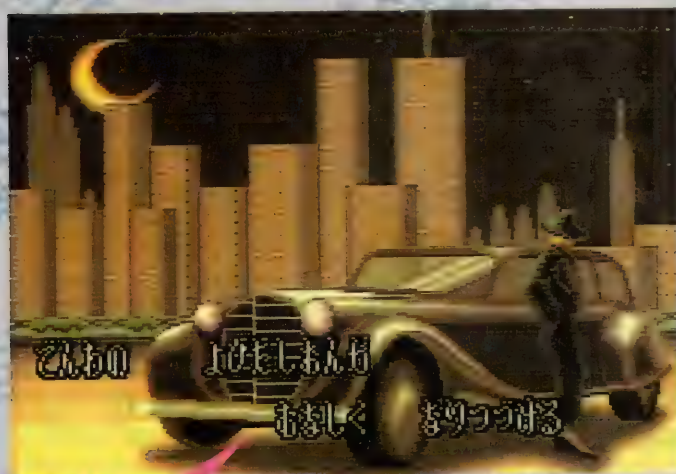
ならば、そこに自分の作った曲を入れてしまえ。こうするだけで、いかにも「自分だけのゲーム」が作れた気分になれる。

また「サウンドノベルツクール」なら、自分が作ったBGMが謎を解くカギになる、といった独特のストーリーも作れるようになる。それぞれのソフトを組み合わせる

ことで、ゲーム作りの面白さは倍増していくのだ。この楽しさ、ぜひ体験してほしい。

最後に、「音楽ツクールかなでーる」は買ったけど、他のソフトを買うお金がない、という人へ。「音楽ツクールかなでーる」単体を使った、ちょっとしたミニドラマの作り方を教えよう。

やりかたは簡単。まず電話の音などの効果音を作り、そこに物語風の歌詞をつけていけばいい。あとはジュークボックスモードを使えば、効果音付きのミニドラマの完成だ。けっこう笑えるので、ぜひお試しあれ。



そして勝負は3回戦へ『サウンドノベルツクール』バトル開幕!

根本、野安の両ライターによる意地の張り合いからスタートしたツクールシリーズ対決も、ついにクライマックスを迎えようとしています。

ここまでの対戦成績は野安が1勝、根本が1勝。最終戦に総合優勝がかかるという、あらかじめ台本が用意されているかのような見事な展開です。ただし、ねんのために言っておきますと、この勝負には一切のヤラセはありません。突如乱入してきたバトルロイヤル参加者も含め、みんな

マジです。いやホント。

さて。そんな状況で、次号から、ツクールシリーズ対決の最終戦「サウンドノベルツクール」対決がスタートします。

これまでとは違い、本業であるライターとしての最大の武器「文章力」が問われるシビリアン戦い。ハイレベルな対決が予想されます。さらに次回も参加希望者が続出した場合、バトルロイヤルに発展する可能性もあり。勝負の行方は混沌としています。



●第1回対決はパソコン版からのファンが、テクニックを駆使して手堅く勝利した



●第2回大会は、バトルロイヤルというハンデをものともせず根本が勝利した。スゴイ

さらに次号 To be continued

続報!

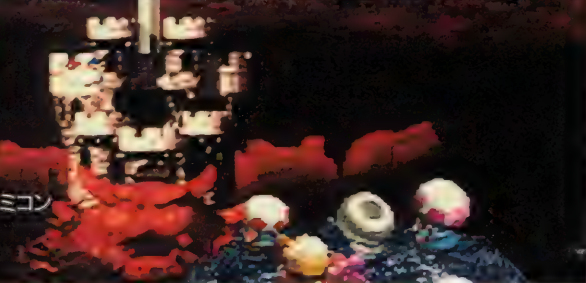
SUPER MARIO RPG

スーパーマリオ RPG

ワールド4・5を総力特集!

みんなもうプレイしてるかな? 今回はワールド4・5の特集。ここまできたヒトもこれからヒトも、イベントを見逃さないようにこの記事でチェックしよう。

▶スクウェア
▶スーパーファミコン
▶発売中
▶¥7500



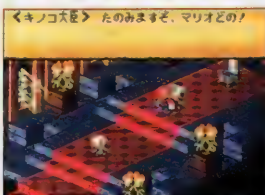
第4のスターピースを求めて キノコ王国 ~ケケケ湖

カエル仙人にスターピースの情報を聞こう

やってきましたワールド4・5。この2つのワールドはボリュームがあるので、お楽しみイベントを見逃さないよう注意しよう。どこかで引っ掛かっているヒトも、この特集を読めば超オッケーっすよ。

というわけで、ワールド3のイベントをクリアすると、キノコ城にいったん戻ることになる。キノコ大臣にワールドを襲った危機の全貌を説明したら、4つめのスターピースを捜しに出発しよう。情報はカエル仙人が持っているぞ。

▶いつもマリオお馴染みの大臣。住居もマリオに任せれば?



★カエル仙人から流れ星の最新情報を聞こう

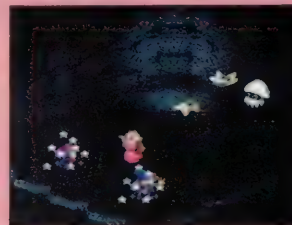
なんとピーチ姫がパーティキャラに!

シリーズ初のRPGとなったこのゲームでは、なんとピーチ姫がパーティキャラになるぞ! 今まで典型的なさらわれキャラだったピーチ姫も、マリオRPGではリッパなヒロインに成長しているのだ。モチロン戦闘でもバシ

バシ敵と戦うぞ。ファミコン初期の時代に比べて、女のコも強くなったということかもね。その戦闘ではビンタ、バラソル、センスなどの武器で攻撃。またパーティ全体を回復する魔法や攻撃補助の魔法を得意としているぞ。



★姫のスペシャルコマンド「ヒステリックボム」。か細い腕で砲丸投げのポーズとは

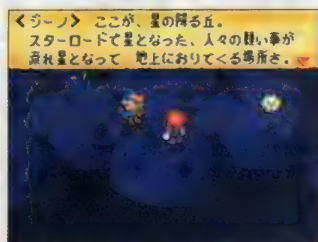


★パーティ全体を回復する「みんなげんきになあれ」。姫ってばもう激ラブで超ヤバ

WORLD 4 星の降る丘~リップルタウン

人々の願いが星となって降る場所

カエル仙人の話では、4つめのスターピースは「星降る丘」に落ちたらしい。この情報を聞けば、ワールド3から星の降る丘へは、ルートで直接行けるようになるぞ。



★また叶っていない願いの星も落ちているんだ

星の降る丘では人々の願いが星になって降りてくる場所。画面上にある花すべてを点灯させると星のトビラが開く。先へと進めば4つめのスターピースが見つかるぞ。



★4つめのスターピースは青い色の星なんだ

長老から第5のスターピースの情報を入手

スターピースのあった場所にある花をすべて点灯させると、リップルタウンへのルートが開ける。

この街の住人はなんだか様子がヘン。店でも見慣れないヘンなア



★様子のヘンな街の長老。とにかく海へGO!

アイテムしか買えないぞ。街の長老の家へ行くと、長老のために海へ行って流れ星をひろってこいという。スターピースの情報らしいので、とにかく海へ行ってみよう。



★長老の家の2階にはカエル仙人の弟子がいる

WORLD 4 海～沈没船のダンジョンへ

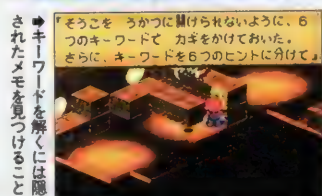
推理が決め手! 航海日誌の謎を解け

海へ向かうダンジョンの入口にショップがあるので、街で買えなかったものを入手しておこう。ダンジョンには宝箱も結構あるぞ。

海へ抜けると沈没船がある。内部はもちろんダンジョンだ。あちらこちらにある航海日誌の切れ端を読んであるキーワードを見つけると、先へ進めないことがわかる。キーワードを探すには、船内にいくつかあるちょっとしたミニゲームをクリアしないといけない。



●海へ潜って沈没船の内部へ。丸いところが入口だぞ。

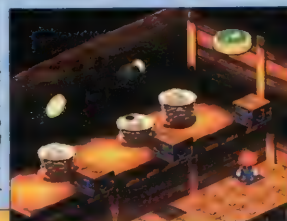


●キーワードを解くには隠されたメモを見つけよう
 ●そうこを うかつに開けられないように、6つのキーワードで カギをかけておいた。さらに、キーワードを6つのヒントに分けて。

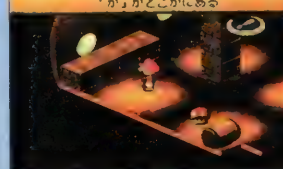
ヒントを探せ!

沈没船の倉庫のトビラを開けるには、キーワードを推理しなければならない。推理のヒントになる材料は、船内に隠されているぞ。モチロン隠されているワケだから、航海日誌のページのように目につくところにはナイ。実は船内のミニゲームをクリアするとヒントのメモが出現するのだ。ゲーム自体はどれもそう難しくはないが、それなりに楽しめるぞ。全部のメモを見つければ、6文字のキーワードはカンタンに解けるハズだ。

●トランボリンの動きを止めて、うまくボールをバウンドさせるミニゲームだ



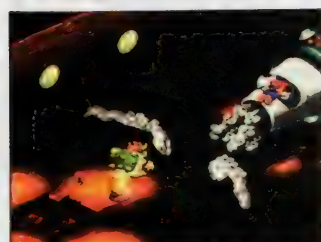
「か」がどこにある



●ミニゲームをクリアして隠されたメモを発見。キーワードのヒントがここに

アツイぜ連続ボスバトル!

キーワードがわかれば倉庫のトビラが開く。中へ入るとイキナリ敵が襲いかかってくるぞ。倉庫に閉じ込められていたモンスター、タコつぼゲッソーだ。足を倒した



●コイツがタコつぼゲッソー。捨て身の攻撃!

あとによりやく本体が登場するので、最初からとばしすぎないように注意。コイツを倒して先へ進むと、今度は沈没船の主ジョナサン・ジョーンズとの戦いだ。アツイぜ!



●ジョナサン・ジョーンズへ姫の攻撃がヒット

今日の敵は明日の味方?

沈没船の主ジョナサン・ジョーンズ。コイツは結構ユカイなキャラだ。最初はスターピースを渡してくれないが、戦いに勝ったあとはマリオに協力してくれるぞ。彼に言わせれば、コブシを交えた男同士には熱いハートが通い合う、ということらしい。

●なんかジョナサンやけにエラソーじゃん。余裕っすかあ



●ジョナサン「ほほう、おまえがマリオか? どれがマリオ、らしいな。」

ジョナサン・ジョーンズ



WORLD 4 再びリップルタウンへ

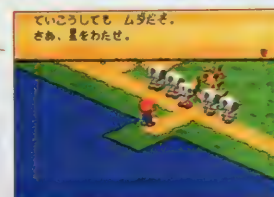
街の住人が人質に? スターピース奪われる

ようやくスターピースを手に入れて街へ帰ると、何やら住人が待ち構えているぞ。実は異世界カチタウンの王「カジオー」の手下が住人になりすましていたのだ。しかもホンモノの街の人々が人質にとられている。ここは要求通りにスターピースを渡ししかない。

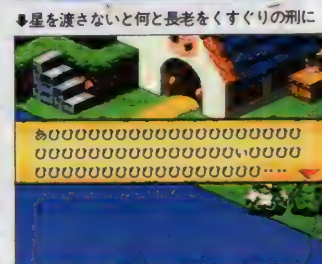
●戦いに勝てば素直にスターピースを渡してくれるぞ



●ジョナサン「おまえが、やあな。よし、このスターは おまえのモノだ。」



●正体を現した侵略者たち。人質を取るとは卑怯ナリ!



●星を渡さないと何と長老をくすぐりの刑に

異世界からの使者ヤリドヴィツヒを倒せ!

逃げた敵を追っていくと、なんとジョナサン・ジョーンズが登場。逃げ道をふさいでくれるぞ。諦めた敵はついに正体を現す。カチト

●カチトタウンの刺客ヤリドヴィツヒ。苦戦は覚悟しなければならない

●逃げる敵に待ったをかけるジョナサン。戦いを通して築いた男の友情



●ジョナサン「まあな! そのスターは、ラメエに やったんじゃねえぞ。」

ーンの使者ヤリドヴィツヒだ。パーティ全体を攻撃する技を持っているので、こちらも全体を回復できるアイテムを用意しておこう。



WORLD 5 カントリーロード～モンスタータウンへ

ロードの中でも最長を誇る難所

ヤリドヴィッチを倒すと倉庫の
カギが手に入る。倉庫には街の人
たちが閉じ込められているので助
けてあげよう。その後で長老の家
へ行くと、6つめのスターピース
についての情報を入手できるぞ。

長老に話を聞くと、カントリー
ロードへ行けるようになる。この
ロードを通してモンスターに抜
ける道はかなりの難所。途中の砂
の渦へ入るところでは、アリの
モンスターの後を追うようにしよう。



★砂の渦を通っていくルー
ト。モンスターの後を追え



★正しいルートを通ると地
下のダンジョンへ進めるぞ

ベローム再登場! ブキミな神殿

ロード途中の高いカベは現時点
では登れない。元のルートへ戻り、
砂の渦を通して地下のダンジョン
へ。ダンジョンを進むとベローム

神殿へ出る。この神殿のおみくじ
ではナイスなモノがゲットできる
ぞ。再び現れたベロームを倒せば
ようやくモンスタータウンへ到着だ。



★キノコ水路と似たよう
なフニキのベローム神殿



★またしてもベロームと戦
わなければいけないのだ

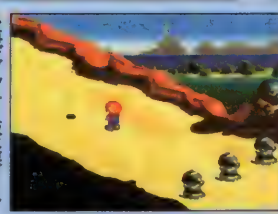
アクションイベント で遊びましょ

難所のカントリーロードに取りか
かる前にアクションイベントで一息
いれよう。街の住人が戻ってきたリ
ップルタウンにはお店がたくさんあ
る。その中の1軒がカブト虫ショッ
プだ。店で虫カゴを買うと、カブト
虫キャッチャーというアクションイ
ベントが楽しめるようになるぞ。

場所は、前にブッキーを追いかける
イベントのあったワールド3にあ
る「ブッキー坂」。カブト虫をつか
まえてコインをゲットしよう!



★再びブッキー坂に戻るとア
クションイベントが楽しめる

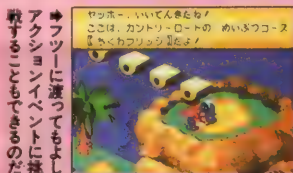


★まずリップルタウンのお店
で「むしかご」を手に入れろ

渡るか遊ぶかちくわブリッジ

カントリーロードの入口にあるちく
わブリッジ。この橋は単に渡ること
もできるが、コインを払うとミニゲーム
になるのだ。ゲームの難易度は3段階。

飛んでくる弾丸を避けながら、落ちず
に橋を渡りきれば賞金をゲット。最も
難しい「エキスパート」をクリアする
のは、なかなか骨が折れるハズだ。



★フツに渡ってもよい。
アクションイベントに挑
戦することもできるのだ

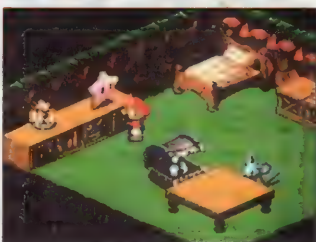


★難易度は3段階。ダン
ガン避けながら、橋か
ら落ちないようにジャンプ

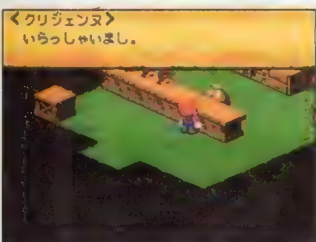
WORLD 5 モンスターの住む街モンスタータウン

スターじゃなくてモンスター!?

モンスタータウンは、その名の通り
モンスターたちの街。さっそくス
ターピースを探すと、モンスター
ばあさんの家の2階にいるとのこ
と。ところがこれがとんだスター
違い。スターピースじゃなくて、
モンスターたちのアイドル、つま
りスターというワケ。気を取り直
してスターピースについて聞くと、
雲の上だという答えが返ってくる。



★2階にいたのはモンスターたちの「スター」



＜クリシェン＞
いらっしゃいませ。

★モンスターが営むアイテムショップもあるぞ



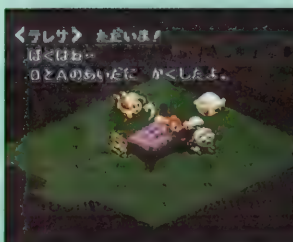
★モンスターたちに部屋を
貸している大家さんの家だ

楽しいイベントでひと休みしよう!

やっとたどり着いたモンスター
タウン。とりあえずイベントでひと休みしよう。
まずは「U3の部屋」へ。ベッドが置
いてあり、ご自由にお休み下さいとフ
ダが貼ってある。ベッドの上に乗って
も眠れないので、部屋のスミにあるキ
ノコのスタンドを調べればOK。アン

デッドモンスター3匹と「おふださが
しゲーム」をすることになる。彼らが
ワールドにそれぞれ1枚おふだを隠す
ので、それを見つけてくるのだ。ヒ
ントはくれるが結構ムズカシイ。また
ジャッキー師範の道場では、師範と戦
って勝つと貴重なアイテムをくれるぞ。

★ジャッキー道場のバトル。ハッキリい
ってジャッキー師範はめちゃくちゃ強いぞ



＜テレサ＞ お疲れ様。
ばあさんは
OとAのあいだに、かくしたよ。



★おふださがしは結構ムズカシイ。ヒント
はワールド1～3を重点的に探すことだね

WORLD 5 モンスターたちの協力でビーンズバレーへ

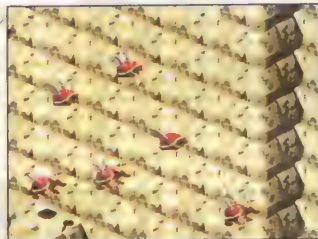
バタバタこうらのバタバ隊参上!

雲の上に行くには、カントリーロードの高いカベを登り、ビーンズロードに行く必要があるらしい。カベを登るために、モンスターばあさんがバタバ隊を呼んでくれる。



あそこのカベをのぼれるようにしてやってほしいじゃ。

バタバ隊とは、モンスターのバタバタこうらの部隊。彼らに続いてカベの前までいくと、マリオを背に乗せて上まで運んでくれる。カベを越えろとビーンズバレーだ。



★ガケを渡るルートを作ってくれる。ラッキー

絶壁を登れ! タイムチャレンジ

というわけで、隊長サージェント・バター率いるバタバ隊の協力により、マリオたちはガケを登れるようになった。実はこのガケ登りもアクションイベントになっているぞ。バタバタこうらの背に跳び乗ると、次のこうらのところまで移動してくれる。すかさず次のこうらの背に移ろう。落ちると最初からやり直し。ガケの上ではサージェント・バターがタイムを計っている。タイムについての評価もしてくれるので、頑張ろう。



★こうらの背に乗って移動していく。ジャンプする必要はない



★40秒以上かかったのは、途中で落ちたから。普通は20秒からだ

WORLD 5 ビーンズバレー～豆の木を登れ

パイプをもぐるフシギなルート

ビーンズバレーはパイプだけのルート。ルート自体は短く、先へ進むのはカンタンだけど、宝箱がたくさんあるので全部取ろう。バックンフラワーがふさいでるパイプは、じょうろを持ったトンダリヤがきて水をやるまで待とう。水をかけられると成長し、戦闘に入れるようになる。倒すとパイプに入れるぞ。パイプの中には宝箱がある場合もある。先へ進むとクインフラワーとの戦闘がある。



★成長したバックンフラワーに接すると戦闘になる



★倒すとパイプを通れる。中には宝箱があることもある

成長するなあ～! VS クインフラワー

バックンフラワーに水をやるトンダリヤ。見る間にムクムクと花が成長し始めるぞ。コイツさえ水をまかなければラクなのに、戦闘の最中にもやって

きて水をまき、バックンフラワーはついにクインフラワーになってしまう。苦勞して倒しても、水をまいた本人のトンダリヤには逃げられてしまうのだ。



★トンダリヤが水をまきもんだから……

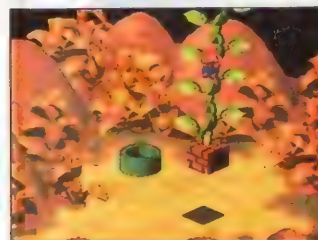


★こんなにリッチに成長してしまったぞ!

なんとかと豆の木じゃないけれど……

クインフラワーを倒すと、ブロックのある場所に出る。このブロックをジャンプで叩くと、なんと豆の木が生えてくるぞ。この豆の木を登って行けば、どうやら雲

の上まで行けるらしい。ところでこの豆の木登りがなかなか難しい。十字キーの右ナナメ上と左ナナメ下方向の木に移動できる。距離がある場合はダッシュ&ジャンプだ。



★ブロックから生えた豆の木を登って行こう!



★豆の木は雲の上まで続いている。雲がカワイイ

雲の上めフシギなセカイへ

苦勞して豆の木を登っていくと、雲の間を上へ進んでいくことになる。驚いたことに雲の上にも街や宮殿などがあり、人々が暮らしているようだ。この雲の上にあるのは、どうやられっき

とした国。いかにもマリオワールドらしいファンキが感じられる場所だ。ここまででゲームは中盤を完全にクリア。クッパ城を目指して旅はまだまだ続くぞ。スターピースは残り2つだ。

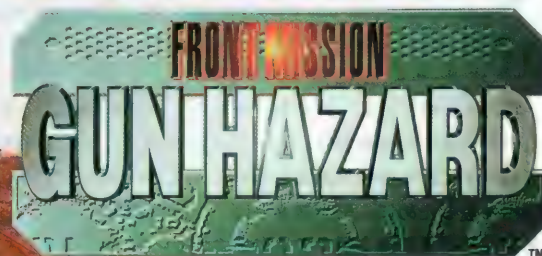


★フワフワとした雲の上。とりあえず歩けるけど、穴からは落ちるよねえ、きつと



★やわらかそうな雲のじゅうたんはまさにマシュマロ。ファンタジックなカンジだね

己の開発したヴァンツァーで朽ち果てるがよい



フロントミッションシリーズ・ガンハザード

組織は壊滅し、主人を失った塔は暴走を始めた。真紅の鎧で身をまとい、ひとり旅立つ友。狂気に満ちた戦いは、まだ終わらない……。

▶スクウェア
▶¥11400
▶スーパーファミコン

全国のメカマニアだけでなく、のんびり暮らしていたお父さん、お母さんたちまで、バリバリ撃ち合いドカドカ殴り合う戦場へと駆け出させた『ガンハザード』。

発売から約1カ月経っているのに、クリアしてしまった人もたくさんいるだろう。しかし、実はこのゲームには隠しショップ、隠しフレンド、隠しヴァンツァーがあるのをご存じだろうか？

というわけで、今回はこの3つの隠しイベントの出し方を一挙に大紹介する。これを参考にして、最強の武器を装備した最強のヴァンツァーを育て上げ、狂気の塔と化したアトラスを完全破壊。完璧なクリアを目指そう。

3つの隠しイベントで完勝を目指せ!!

ナバームガンあり シドニーの隠しショップ

ソサエティの兵器工場があったペルー共和国(首都マチュピチュ)のマディオス地方。ホセを倒したあと、ここはカーディアン兵器工場になるのだが、実はここで開発された武器を売っているショップがシドニーにある。

出し方は以下の通り。まずソサエティの本拠地であるセンチネルを撃破する。次にエス

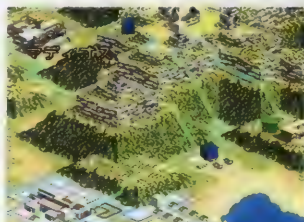
ボルテで仲間になったアニタをパートナーにしてマチュピチュにあるマディオス地方に戻ってみよう。すると兵器はシドニーの隠しショップに移してあるとカーディアンの兵士に言われる。そして国外に出てみると、シドニーに行けるようになっていたのだ。他のショップにはない掘り出し物がたくさんあるぞ。



オーナーは?



◆ソサエティの本拠地センチネル。まずはこの巨大なステルス要塞を撃破しよう



◆アトラスに行く前に、アニタをパートナーにしてマチュピチュにあるマディオスへ

◆メイン武器のナバームガン。特殊武器のスパークショットなどの珍品も揃っている



レーダーユニット 以光KAGEMITSU

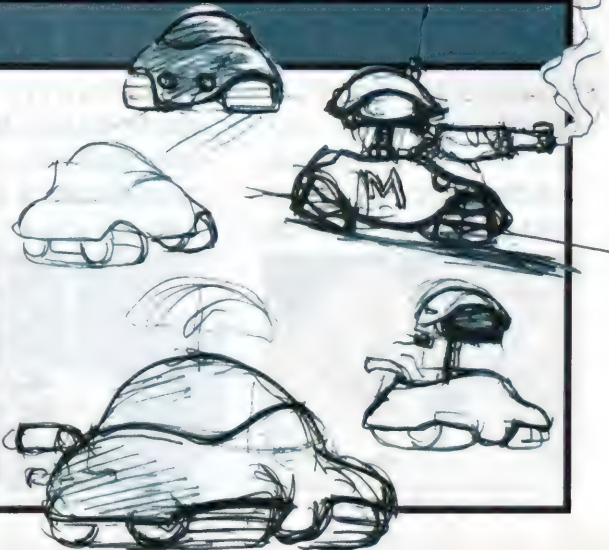
RD98 KAGEMITSU。シールドヴァンツァー研究者であるサカタが開発した、高性能レーダーを備えたマルチナビゲーションユニット。出現方法はサカタをパートナーにして、ボルクタにあるマリーキン山に行けばオーケー。突然現れてフレン

ドになってくれるぞ。

攻撃能力は全くないが、パートナーにして戦場に出ると、モニター上部に常に周囲の状況が映し出されるようになる。サカタの話によると、他にも利点があるようだが……。真相はいかに？



◆モニター上部に映し出された周囲の状況、戦闘がスムーズになる



クールなCMの舞台裏に迫る

発売時にテレビで放映されていたコマーシャルをキミは見たか？

アルベルトとナゾの美少女の2人が登場して、燃えているヴァンツァー(おそらくハービーG)に、バズーカ砲が当たるといった、このゲームのイメージを忠実に再現してとってもクールなこの作品。すべてアメリカで現地のスタッフによって作られたものだ。

どれだけ手の込んだ作品かは、写真を見てもらえば一目瞭然。

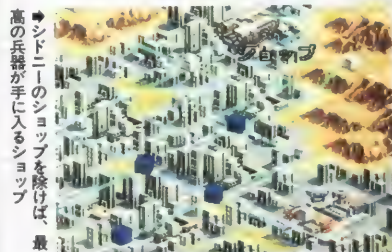


◆◆実際にヴァンツァーを作り、それを燃やして本物の弾を撃ち込んでいる。スタッフの意気込みが感じられる作品

X-D DRAGON

アルベルトの扱える5機目のヴァンツァーは、ソサエティの開発した最新型超高性能ヴァンツァー「ドラグーン」。

この「缶詰」を購入するには、まずはセンチネルを撃破する。アルベルトがドラグーンを扱える



レベルにまで鍛えたら、ブラダル連邦共和国(首都エスポルテ)にあるショップに戻ってみよう。すると店の主人が、敵軍のヴァンツァーが手にはいったと言い、購入できるようになる。基本耐久能力指数が4000。もうシールドはいらない？

消滅したソサエティ/リベンジはなるのか？

膨大な金と絶対的権力を手にいれ、狂気の集団と化したソサエティを壊滅に追い込み、世界を恐怖のどん底に陥れた塔アトラスを撃破した諸君、とりあえずおめでとう。しかし本当に戦いは終わったのだろうか？

120パーセントまで熟練を積んだバルカンをバリバリ撃ちまくり、敵の攻撃を浴びながらも決してシールドを使うこと

最終装備はコレ

ボディ……………X-D(DRAGON)
バーニアユニット……………VU-50
シールドユニット……………SHD-05
タッシュユニット……………RD500
メインウェポン……………VG-05
特殊ウェポン(主に)……………MSP-50
パイロットスーツ……………HAV-05
ハンドガン……………HHG-05
ハンドグレネード……………HGR-05

なく、極限にまで高めたミサイルを相手のボディに向けて総発射。ふうー、し・あ・わ・せ。なんて想いながらも、あの最後のシーンは忘れることができない。

主人を失い、さまよっているソサエティの残党は世界中にたくさんいる。そして時間が経てば、人々はすべてを忘れ、再び金と権力に溺れ、第2、第3のソサエティが現れる可能性もある。そうなれば真紅のヴァンツァーを操るあの男とともに戦う日が訪れるかもしれない。自分自身の腕も鍛えて、その時に備えろ。

真の平和を求める戦いは、まだ終わってはいない……。 (赤い彗星より)



ソサエティ
最新型超高性能ヴァンツァー
武器開発部

◆かなり大型で、耐久力抜群。特殊武器を6個まで装備することが可能

馬ゲー三昧 出張版

初心者にも楽しめる

ダビスタ96

～初級編～

1991年12月、シリーズ第1作が発売されて以来、爆発的なブームを呼んだダビスタ。ついにその最新バージョン「ダビスタ96」が発売される。ダビスタ初心者にも、この魅力を味わってもらうため、「ダビスタ初級講座」開講。さあレッツ・ダビスタ！



①ダビスタ96ってどんなゲーム？

親心。

ダービースタリオンシリーズ（通称ダビスタ）の魅力を一言で表現すれば、これに凝縮される。

一頭の競走馬の誕生から引退まで、プレイヤーがその「親」となり、馬たちを手塩にかけて育てていくのだ。

競馬といえば、そのレース結果を予想して馬券を的中させる「ギャンブル」というイメージがつきまとうが、それは表の顔であって、競馬というものを舞台の客席から見ているに過ぎない。

舞台裏では、生産者、馬主、調教師などが競走馬の育成に携わり、その一頭一頭に対して絶大なる愛情を注いでいるのである。

そんな競走馬に対する熱い思い入れを疑似体験できるのが「ダビスタ」なのだ。

まずは生産。血統表とにらめっこして一番合った種牡馬と交配する。無事受胎していれば1年後にその仔馬は生まれ、3歳になれば競走馬として愛馬を鍛えていく調教がはじまる。十分に稽古を積み、出走態勢が整って初めて表舞台に立てるのだ。

競走生活の中にもさまざまな試練が待ちかまえている。故障したり、思うように勝てなかったり、なかには悲しいかな、競走中に命を落としてしまうことも……。そんな苦難を乗り越え、初めて愛馬がGIを制したときの感動はなんにもにも変えがたいものがあるだろう。「筋書きのないドラマ」がいっぱい詰まった「ダビスタ」。その世界に新たな歴史が刻まれる。

生産



パルセローナの子が
無事 産まりました

ゲームスタート時に、1500万円の資金と繁殖牝馬1頭がプレゼントされる。そのなかで、最もその肌馬に合った種牡馬と交配しよう。夢と希望が詰まったその仔馬が産まれた瞬間は感動モンだ。馬名も、カタカナで2文字～9文字の範囲内で自由に決められる。思いを込めて命名しよう。牧場が発展し、資金も増えてきたら、さらに良質の牝馬を購入して最強馬を生産するのだ。自分の生産した牝馬を繁殖に上げることもできるぞ。

調教



愛馬が3歳に成長し、牧場長から「デビューの準備OKです」というコメントをもらったら、いよいよ調教がはじまる。基本的に調教の種類はダート、芝、ウッド、坂路、ブルの5種類。それに頭数（単走か併せ馬か）と追い方の強弱（馬なり、強め、一杯）との組み合わせで調教メニューを決定する。どんなに一流の素質を持っていても、日々の鍛錬を怠ると、一介の駄馬に成り下がってしまう。鍛えて最強馬を作れ！

出走

●マダマパン	重3	父：マルゼンスキー
	516kg	馬：マダマパン
		(マダマパン)
美浦	古松厩舎	成績 0勝 0敗 0調
クラス：新馬		右芝 0 0 0 0
本賞金		右ダ 0 0 0 0
総賞金	00円	左芝 0 0 0 0
	00円	左ダ 0 0 0 0

では、いったん現地に入門しますのりやくは、だれにしましょう騎手を選んでください

十分に鍛錬を積んで調子も上がり、態勢が整ったらいよいよ出走だ。レースには芝、ダート、短距離、長距離などバラエティに富んだ番組が組まれている。血統や育成時（当歳～3歳時）のコメントなどから、その馬の得意なコースを選ぼう。生産や調教のさまざまな工夫や労力は、すべてレースに勝つためのものである。その努力が報われた瞬間＝レースで優勝した時こそが、我々ダビスタファンの至福の時なのだ。

※迫力満点のレースシーンもダビスタの魅力の一つ。やっぱり競馬の醍醐味っていったら、これっじゃないでしょう！



ジョーロアリング
どうやら大勢決しました
オマカセフルクボ

②生産を制す者はダビスタを制す!

インブリード

インブリードとは、すなわち近親交配である。ある特定の祖先を血統上に持たせ、その血を濃くすることによって、その祖先の持つスピード、スタミナ、勝負根性など優れた能力を引き出すことができる。ちなみにインブリードは「ハイペリオン」の3×4」といった具合に表示され、これは父の3代前と母の4代前にハイペリオンがいることを表している。ダビスタ内ではこのインブリードが最強馬を生産する上で絶大なる効果を発揮するのだ。ただしインブリードの効果もその祖先によってさまざまな特徴があり、なかには気性難など能力を低下させてしまうものもあるので、効果的なものを選ぶ。主にグレイソヴリン、ネヴァーベンド、ボールドルーラーなどが、優れたスピードを伝えるインブリードとして有効である。

種付けの際に種牡馬リストを見ると、馬名が赤字で表示されている場合がある。これは血統上にイ

ンブリードを持った種牡馬を示すもので配合時の目安になるはずだ。ただし、インブリードは諸刃の剣。気性難や脚部不安などの弊害も多く、全体的に体質が弱くなりがち。それなりのリスクを伴うことも覚えておこう。

 <p>栗毛 内国産 Fee 80万円</p>	<p>ボールドルーラー系 父 ロイヤルスキー 父 フォーティファイ 父 ボールドルーラー 母父 インブリードメン 母父 リンカーン 父 フルサイド 母父 カバーアップ</p>
--	---

この馬にしますか?
おお アルサイドの4×3ですね
わかりました では種付けします

◆効果的なインブリードの一例。[○○]の3×4は、俗に「奇跡の血量」と呼ばれ、その血量を持った名馬が多く産まれている

 <p>鹿毛 内国産 Fee 1000万円</p>	<p>ノーザンダンサー系 父 ニジンスキー 父 ノーザンダンサー 父 ニアークティック 母父 ブルベイン 母父 パックパター 父 トムフル 母父 フルサイド</p>
--	--

この馬にしますか?
文句のない相手ですね
わかりました では種付けします

◆96では、アウトブリードがかなり使われる。特に安定A、実績Aを持つ馬(まさにサンデーサイレンス)はおおいに期待できる

ニックス


最近では「血液型占い」なるものがブームを呼んでいる。A型とO型が相性がいいなどと、もって生まれた血の種類だけで判断されてはたまったものではないが、確かにその相性は存在するらしい。

競馬にも血液型ならぬ「血統相性」が存在する。オクス馬ダンスパートナー、悲運の名馬ライスシャワー、三冠馬ナリタブライアン。いずれも日本のGIレースを勝ったスターホースたちだが、ほかに共通点がある。いずれもヘイルトゥリーズン系の種牡馬にノーザンダンサー系の母が交配されているのだ。

このような配合的な相性の良さは「ニックス」と呼ばれ、インブリードとは趣の違った配合テクニックで、ダビスタ内にもいくつか

設定されている。

これは特定の父の血を対象にしたものではなく、父や、母の父が属している同一系統内の血脈同士との相性のことだ。ニックスは、インブリードほど劇的な効力はないが、全体的な能力を底上げする効果があり、同時に起こるデメリットもない。あまり丈夫でない馬を配合するときは、インブリードよりこちらを考えた方がいいだろう。

 <p>黒鹿 1500万円</p>	<p>ヘイルトゥリーズン系 父 ロベト 父 ヘイルトゥリーズン 父 ターント 母父 フルサイド 母父 インブリードメン 母父 フルサイド</p>
--	--

この馬にしますか?
理想的な配合ですね
わかりました では種付けします

◆ニックスとは、簡単にいうと相性のいい配合のこと。産駒の全体的な能力を底上げしてくれる。これを使わない手はないゾ!

ヒシアマゾン血統表 インブリード

Theatrical シアトリカル	Nureyev	Northern Dancer	Nearctic
		Special	Forli
	Tree of knowledge	Sassafras	Sheshoon
		Sensibility	Hail to Reason
Katies カーティーズ	ノノアルコ	Nearctic	Nearco
		Seximee	Hasty Road
	Mortefontaine	ポリック	Relic
		Brabantib	Honey Way

◆史上最強牝馬の呼び声も高いヒシアマゾン。その4代前と3代前に同じニックスティックのインブリードを持つ、いわば「奇跡の血量」だ

ナリタブライアン血統表 アウトブリード

ブライアンズタイム	Robertp	Hail to Reason	Turn-to
		Bramalea	Nashua
	Kelley's Day	Grans tark	Ribot
		Golden Trail	Hasty Road
パシフィカス	Nothern Dancer	Nearctic	Nearco
		Natalma	Native Dancer
	Pacific Princess	Damascus	Sword Dancer
		Fuji	Acropolis

◆一方、一昨年の四冠馬ナリタブライアンは、5代目までに同一の父の血を持たないアウトブリード。メジロマツクインなどもその類だ

良いインブリード

グレイソヴリン
(SP&底力アップ)
ネイティヴダンサー
(SP&STアップ)
ネヴァーベンド
(SPアップ)

悪いインブリード

リボー
(気性難)
ネヴァービート
(底力ダウン)
カロ
(早熟)

代表的ニックス例

ノーザンダンサー系×ヘイルトゥリーズン系
ノーザンダンサー系×レッドゴッド系
ノーザンダンサー系×ゼダーン系
ボールドルーラー系×リボー系
ネヴァーベンド系×ハビタット系
トムフル系×レイズアネイティヴ系

◆ここに挙げたインブリードやニックスは代表的なもの。これ以外にも多くのインブリードやニックスが存在する。中にはマイナスの働きをするインブリードもあるので、気を付けよう

③調教は馬を変える!?

体重にも注目!

新馬が入厩したら、さっそく調教を始めよう。馬の能力は、調教を重ねていくことによって上がっていく。基本的に、芝ではスピード、ダートではスタミナの能力を高めることができる。だからといって、一杯の調教を積みればレースに勝てる、というものではない。きつい調教は、確実に馬の体重をダウンさせていく。いくら能力のある馬でも、痩せすぎではレース中にバテてしまい、その能力を発揮できずに終わってしまう。逆に

太りすぎていてもダメ。せっかくのスピードを活かすことができないから。出走レースが近づいたら、馬体重にも気を配ろう。

◎ロコロン	418kg	父：ワオオライオン	母：バムセローナ
栗毛	成駒 0戦 0勝	栗毛	成駒 0戦 0勝
栗東 池永厩舎	右芝 0 0 0 0	栗東 池永厩舎	右芝 0 0 0 0
ウラス：新馬	右ダ 0 0 0 0	ウラス：新馬	右ダ 0 0 0 0
本賞金 0万円	左芝 0 0 0 0	本賞金 0万円	左芝 0 0 0 0
総賞金 0万円	左ダ 0 0 0 0	総賞金 0万円	左ダ 0 0 0 0



カイ食いが落ちているようであまり体調が良くありません

▲併せ・馬なり調教をしても調子が上がらず、体重が減り過ぎてくることのないように、馬体重には少し余裕をもって出走させよう

コメントから調子を読め!

馬の調子を知るには、調教師のコメントを聞くのが一番だ。調教師のコメントは2種類。1つは調教前の成績画面で聞けるコメント。

スーパー	494kg	父：ノーザンホース	母：スーパーキーン
黒鹿	成駒 0戦 0勝	黒鹿	成駒 0戦 0勝
美浦 吉松厩舎	右芝 0 0 0 0	美浦 吉松厩舎	右芝 0 0 0 0
ウラス：新馬	右ダ 0 0 0 0	ウラス：新馬	右ダ 0 0 0 0
本賞金 0万円	左芝 0 0 0 0	本賞金 0万円	左芝 0 0 0 0
総賞金 0万円	左ダ 0 0 0 0	総賞金 0万円	左ダ 0 0 0 0



これ以上ない仕上がりでかなり期待してもらって結構です

▲最高潮時に言われる、今回から新たに加わったコメント。狙ったレースには、これくらい調子を整えてから使いたいものだ

これは「いい状態」「ちょっと太め」「バテ気味」といった馬の体調に関するもの。2つめは調教後のコメントで、「絶対好調」「ケイコ不足」「様子がヘン」などといった馬の仕上がり具合に関するものだ。これらのコメントを参考にして、調教のコースや強さを決めていこう。注意してコメントを聞いていけば、好調期が長く続く、好不調の波が激しいなどといった、馬の調子の変化のタイプも知ることができるぞ。



▲平成4年の皐月賞、日本ダービーを圧倒的なスピードとパワーで逃げ切った「栗毛の超特急」ミホノブルボン。短距離血統といわれ続けたが、スバル調教でならした故戸山為夫調教師により、坂路で鍛えに鍛え抜かれたブルボンは、距離不安を克服していったのである。このように、調教のやり方次第で、血統の常識をも覆してしまう名馬も生まれるのだ

おまかせ厩舎を使い!

自厩舎以外の厩舎に馬を預けると、調教からレース出走まで自動的に行ってくれる。これがいわゆる「おまかせ厩舎」システム。III

吉松厩舎	河原厩舎	加橋厩舎
栗東 池永厩舎	栗東 池永厩舎	栗東 池永厩舎
ウラス：新馬	ウラス：新馬	ウラス：新馬
本賞金 0万円	本賞金 0万円	本賞金 0万円
総賞金 0万円	総賞金 0万円	総賞金 0万円



山藤厩舎 仕上げが早く3歳戦には特に強い 主戦騎手 滝 村元

▲IIIではなかなか使えなかったが、96では能力さえあればクラシックにもしっかり使ってくれる。特にお勤めは藤枝と山藤厩舎

から登場したこのシステムでは、それぞれ特色のある調教師たちが、独自の方法で馬を調教してくれるのだ。持ち馬が増えて、とても全部の調教をしてもらえない人、調教に自信がない初心者などは、おまかせ厩舎を使うことで、より快適にダビスタを楽しむことができるはず。とはいえ、おまかせの調教には限界があり、レース出走が思うようにはならないという難点も。GIを目指すような実力馬は、自厩舎で育てるのがベストだ。

これがおまかせ厩舎だ!

さて、実際におまかせ厩舎に預けるとなると、どこにしようか迷うもの。おまかせ厩舎で成功するためには、馬のタイプにあわせて厩舎を使い分けるのがコツ。それぞれの厩舎の特徴を簡単にあげておいたので、参考にしたい。前作で「使える厩舎」として評価されていたのは、藤枝、森山厩舎。今回は藤枝厩舎のソツのなさはピカイチだ。とりあえず、ここに預けておけば間違いない。しかし、その他の厩舎も全体にレベルをあげてきている。中でも山藤、加橋厩舎の成長ぶりは特筆もの。早熟型の馬は山藤に、普通型の馬は加橋に使い分けるのがポイントだ。

関東



▲短距離好きが不評だった前作とは異なり、長距離レースにも出走させるようになったのが画期的。体調管理も上手だ



▲スピード調教をメインにしているらしく、マイル以下での成績が抜群。デビュー時期も早く、早熟馬向きの厩舎といえる



▲年明けデビュー多し。しかも出走回数も少ない。早熟馬には危険な厩舎といえよう。ダート戦や各上挑戦が好む傾向が……



▲体調管理が下手なうえ、遠征好き。各地へ飛び回り「？」と思うようなローテーションを組む。ワースト厩舎候補の筆頭が



▲デビューは遅い調子が整うと連関する。脚部不安の馬はX。健康でスピード型の馬なら、かなりの好成績を期待できる

関西



▲坂路をメインとしたスバル調教は前作同様。ここに入厩させる馬は丈夫であることが必要不可欠。去勢イベントも多発



▲マイル前後の出走が多い。ローテーションがきっちりしているため、脚部不安の馬でも安心だ。デビューが遅いのが難点か



▲出走レースは短距離がメイン。主戦騎手の追い込みは不利を受けることも。遠征が多く、体調管理もさほどうまくない



▲仕上げが早く3歳戦からどんどん使う。早熟馬はこの厩舎に入れるに限る。出走レースは短距離から長距離まで幅広い



▲月1回の出走ペースで前作よりは馬を大事に使うようになった。しかし体調管理の下手さは相変わらず。戦績もイマイチ

④出走は計画的に!!

先々を考えた2-テーションを組む

それぞれの馬には個性があり、得意な距離、コースが存在する。いくら調子がいいからといって、芝の長距離が得意な馬に、ダートの短距離を使っているようでは、その素質が埋もれていってしまう。

そこで重宝するのがレースの番組表だ。この表を参考にして目標レースを定め、それに沿ったスケジュールで馬の調子を高め、ベストの馬体重へと調整していくのが大レースに勝つ秘訣だ。出走間隔は中3週が理想的。もちろん調子の波にも個体差があり、じわじわ調子を上げていくタイプか、仕上がりは早いかわ調子の変動の激しいタイプかを見極めておくことも重要である。

全国 1回競馬				
	1日	2日	3日	4日
4	未 1800	1800	1800	1800
500	1400	2000		1600
OPEH	1600	1800	2200	1400
500	1800	1200	1400	1800
900	1200	1400	1800	1200
1500	1400	1800	1200	2200
OPEH	1800	1800	3000	1200

◆全国各地で行われる競馬番組が一目で分かる。レースの日程表。目標レースへ向けてローテーションを組むときの必須アイテムだ

●マダコパ				
504kg	父: マルゼンスキー	母: マダコパ	調子: 0 0 0 1	0 勝
-8	馬: マダコパ	調子: 0 0 0 1	0 勝	0 勝
美浦 古松厩舎	右ダ	0 0 0 0	0 勝	0 勝
ウラス 新馬	右ダ	0 0 0 0	0 勝	0 勝
本賞金	0万円	左ダ	0 0 0 0	0 勝
総賞金	0万円	左ダ	0 0 0 0	0 勝

◆連闘とは2週連続でレースに出走することで、馬に大変負担がかかる。12連闘(ノ)したラガービッグワンという馬もいたが……

新レーススケジュールに注意!

今年からJRAでは3つのGIレース(NHKマイルC、高松宮杯、秋華賞)が新設された。

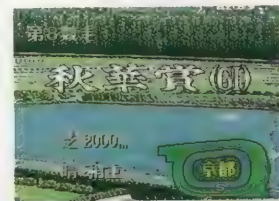
もちろんダビスタではその最新のレーススケジュールが網羅され、一足先に、その「ニューGIレース」を楽しむことができる。

その中で最も大きな変更点といえば、やはり秋華賞が天皇賞・秋の一週前にあることだろう。「秋のGI戦線の緒戦は天皇賞」といった固定観念があるため、思わず

騎手は戦法で!

それぞれの騎手には得意な戦法が設定されている。馬の個性とマッチした騎手を選んで、「逃げ」「追い込み」などその騎手の得意な戦法を指示してあげよう。うまくはまれば、その馬の実力以上の強さを引き出してくれるだろう。

秋華賞をすっ飛ばして、古牝馬のGIに模様替えしたエリザベス女王杯を目標にしていまい、一生に一度の晴れ舞台(秋華賞は4歳牝馬限定)を棒に振ってしまうことがありがちだ。充分注意しよう。



◆大幅に模様変えしたレーススケジュール。しっかりと把握しよう



◆ヘタに指示するより「おまかせ」した方がうまく乗る個性派も多い

初

心者のなやみ相談室

気がつけば簡単なことだけど、初心者にはわかりにくいことってあるよね。そんな悩みをイッキに解決!

最初の厩舎はどこにする?

これは初心者がぶつかる最初の問題かもしれない。でも、どこを選んでも基本的には同じ。「長距離に強い」などの厩舎独自の特徴は、その厩舎をコンピュータが管理する場合にのみ有効なのだ。だから「体調管理がうまい」厩舎を選んでもプレイヤーが体調管理がうまくなるってわけではない。考え方としては、どこかひとつを選んでつぶし、そこに自分の厩舎を新設するという感じ。だから、できるだけいい(役に立たない)厩舎をつぶそう。関東なら古松厩舎、関西なら池永厩舎がオススメなのだ。

関東と関西、どちらをえらぶ?

どちらでもそれほどの差はないので、自分の住んでいる地域に合わせて選ぶのがいいだろう。関東・関西では行われているレースも違う。特に条件戦(500万下、900万下などの下級レース)に至っては別の地方のレースは名前も聞いたことのないものも多く、違和感バリバリ。慣れ親しんだ地方を選んだ方が、楽しみは大きいはずだ。まったく競馬を知らない

という人には、関東がオススメ。ダービー、オークス、有馬記念など、目標にしやすい大レースはみんな関東地方で開催されるからだ。また、現実の競馬界では、「西高東低」といって、関西馬がかなり強く、関東馬はちょっと不利、というのが現状で、それを忠実にシミュレートしているダビスタでも、関西の方に強いライバル馬が多く登場してくるのだ。いほど大きな実力差があるわけではないが初心者には関東のほうが無難ではないだろうか。

種付け料無料のマチカネって?

マチカネイワシミズは現実の世界でも種付け料が無料だった馬。皐月賞を勝っているハードバージという馬の全弟(父も母も同じ弟のこと)という素晴らしい血統を持っていたので、種牡馬になることができたというヤツだ。自分自身も菊花賞で7着、阪神大賞典で2着という、なかなかの戦績を残している。で、種牡馬としてのマチカネイワシミズとはいえば、実際には活躍馬を出すことができない。しかしダビスタではその良血を生かし、活躍馬を生み出してくれる貴重な「タダの馬」なのだ。前作ダビスタIIIでは、イワ

シミズ×オオシマナギサ、イワシミズ×タケノマジックなど、安い馬同士での配合で、ずば抜けた能力を持った馬たちが生まれてきていた。これは前に紹介したインブリードの効果をも最大限に利用した結果である。96ではIIIほど単純とはいかないであろうが、やはりイワシミズの持つインブリード血統は魅力。「無料」ではあるが、活用しがいのある種牡馬だ。初心者諸君も、血統表とにらめっこしながら、イワシミズを使ってくれたまえ。最後に忠告しておくが、インブリードなしのイワシミズ産駒は全然ダメだからね。

出走表のシルシは何を意味してる?

レースに出走した際、出走表の馬名の脇についている予想印。コレって結構気になるよね。ここに登場する4人の予想家は何者なのか? はたしてなにを根拠に印を打っているのか? その疑問にお答えしよう。左から、1番目の予想家は人気を根拠に印を打っている。前走の成績や総合戦績が目安になっているのだ。2番目の予想家は気性を見ている。気性はかなり重要な要素。気性が悪いと実力を発揮できないまま負けてしまうこともある。この予想家に印を付

けてもらえない馬は、将来的に不安があるかもしれない。3番目はスピード能力とスタミナを評価している予想家だ。専門用語でスピ・スタ(SP・ST)と呼ばれるこの2つは馬の競走能力そのもののことである。ここの印が実力を示すといっているだろう。ナリタブライアンやヒシアマゾンなどの超実力馬から、ここの印を奪えれば、相当なものだ。最後の印は馬の持っているスピードと根性を評価している予想家のもの。根性はダビスタにおいて欠かすことのできない重大要素だ。根性があれば実力以上の力を発揮することもある。4つの予想印の中では、この欄が一番重要といわれている。ちなみに印はいい方から◎○▲△の順。印が付いていないものは「無印」といって、まあ、論外というわけ。印から自分の馬の能力を推し量り調教の参考にしていこう。

ダビスタの必勝法をおしえて!

ダビスタの必勝法ね。あるとすれば、それは「努力と研究」だろう。ダビスタに王道はない。何百頭、何千頭と馬を生産し、その中から独自の理論を見つけたし、極めるしかない。だからこそダビスタは面白いんだとおもうよ。

しあわせ ゲーム大賞

ふにやもらゲーム ライフ万歳三唱

イエース、エブリバディ。ゲーム楽しんでるかーい。「敵がしゃがんだら、さん、さん、ピー、ジー、ケー同時押しで立っても自動2振されるから大丈夫だよ」とか、「伝説のたてが見つからなくて、まだ上に行けないんだよ」とかのハイレベルなカンパセーションに疲れちゃってる人、結構いるんじゃないのかーい。オーケー、そんなキミはカモナマイハウス、マイハウスカモヌ!!

というわけで始まりました、第28回(年3回ペース)しあわせゲーム大賞。世に送り出される何千、何万ものソフトのなかから良質の「しあわせ」を味わえるゲームをピックアップし、徹底的に攻略しないというこのコーナー。皆様がたの熱いご支援により、とくまむしの毒舌に聞きほれちゃっている主婦100人のアンケートでも、堂々第1位(編集部概算)に輝きました。

上司が苦手で、仕事が嫌いなお父さん。掃除が苦手で、洗濯が嫌いなお母さん。あれこれ考えるのが苦手で、いつも眠てしょうがない「ふにやもら」なキミ。ゆったりのにんびりしあわせゲームで、まったりゴロゴロしちゃおうか?

しあわせゲーム定義

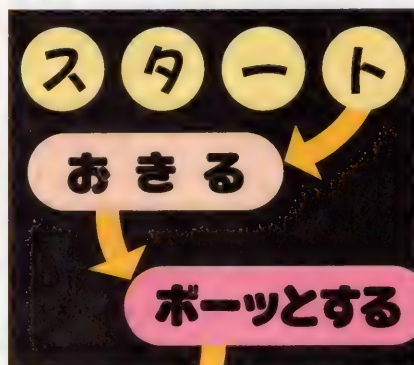
- ひまだとやる
- ときどきやる
- あきたらやめる
- だんだんねむくなる
- いつでもねれる

ゆったりのんびりしあわせゲーム!

春だ桜だポカポカ陽気。日向でゴロゴロ父さんと布団でスヤスヤ母さんとふにやふにやだら

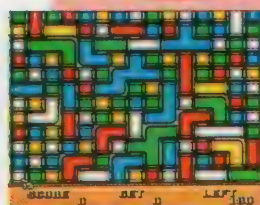
ひとりでまったり

「さめがめ」のある生活

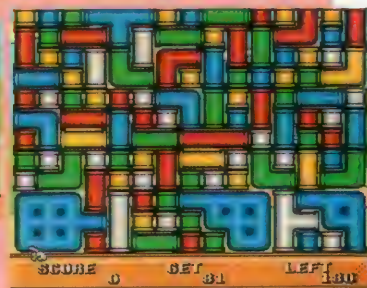


てきとうに 面を選ぶ

次は、面を選ぶ。どれにしようかなあ(セレクトボタンを押しながら10秒後)。なんかこれ変だからこれにしようかなあ。決めた。



★気に入らなければセレクトボタンで変えられる



ぼんぞわ〜

てきとうに コマを選ぶ

コマはどれにしようかな。なんか可愛いからこれでよし。



★別売りのキャラカセットでいろいろ選べるぞ

「さめがめ」開始

「なんか暇だから「さめがめ」でもやろーっと。モードはノーマルでいいや。」

モードをえらんでね

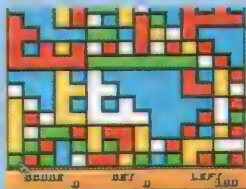


★ノーマルとは「さめがめ」のこと。他にも「うらがめ」、「つめがめ」のふたつのモードがある

ぼんぞわ〜

さめがめ

縦、横にふたつ以上並んだ同じ種類のコマを、まとめて消していくパズルゲーム。なるべく大きな固まりにしてから消したほうが、高得点を獲得できる。



★たくさんあるコマを残して消すのがよいしい

うらがめ

友達やコンピュータと対戦できるモード。自分が選んだコマの裏に描かれている絵柄が、上下左右のコマと一致していれば消すことができる。



★金色の7は上下左右のコマを7に変えてくれる

つめがめ

与えられた制限時間内に、マップ上にあるすべてのコマを消すのが目的。迫り来る時間。あせる心。キミはすべての面をクリアすることが出来るか?



★えーっと、これを消すとこれ落ちてきて……

てっぺい非攻略大作戦!

だらボクちゃんは、しあわせゲームをプレイする。

同じしゅるいを集めて消すの?

全国のパズルフリークのみならず、サラリーマンやOLにまでマウスの操作方法を覚えさせた、大人

気のパソコンゲームの移植版。ルールは、縦横に並んだ同じ種類のコマを消していくといった、とてもシンプルなもの。

そこでここでは、ある男の「さめがめ」生活を追ってみた。

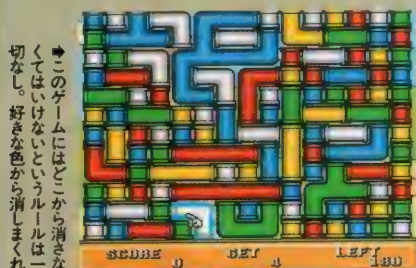
彼はしあわせか? (フランス有)



じゅて〜む

好きな色から消す

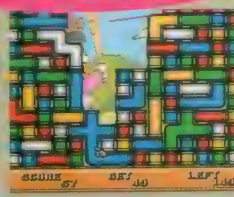
さてと、どこから消していこうかな。そういえば、さっきテレビで今日のラッキーカラーは青って言っていたっけ。ボクも海好きだし、青から消していこう。



◆このゲームにはどこから消さなくてはいけないというルールは一切なし。好きな色から消しまくれば

真ん中から消してみる

オレは硬派なのさ。左右には目もくれず、正面切って生きてきたのさ。だから真ん中から消すのさ。縮まっても真ん中さ。



◆だから何度も言ってもよくどこから消しても良いようにどこから消しても良い

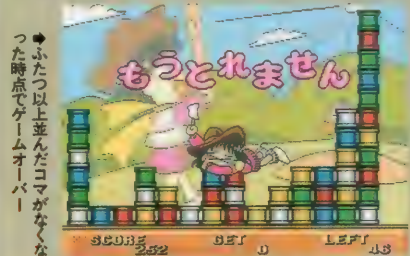
ジュテーム鮫島のダメデス

ジュテーム/ まったく彼はやる気があるのですか(イライライライ)。いいですか、真ん中から消すと左右のコマに影響してしまうのです。だから左右から消せば高得点なのです。ダメデス!!

うい〜むしゅ〜

せんぷバラバラになる

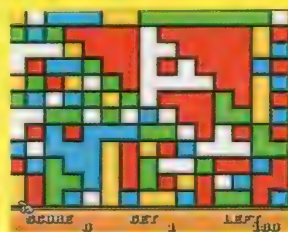
あれっ、カーソルが動かないぞ。なーんだ、消せるところがもうないじゃん。えーと、得点は……。まあ、こんなもんだらう。ああ楽しかった。(スイッチ切る)



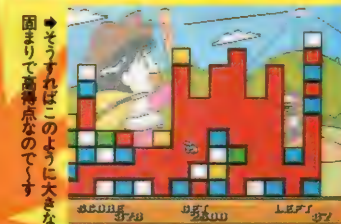
◆ふたつ以上並んだコマがなくなった時点でゲームオーバー

ジュテーム鮫島のダメデス

ジュテーム。サメジ〜マでーす。彼は大きな間違いをおかしました。ひとつの色でまとめなければ高得点を取れませ〜ん。ダメデス。



◆最初にどの色を残すか決めてから消していきなさい

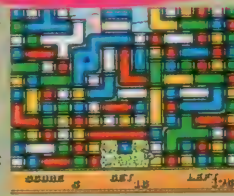


◆そうすればこのように大きな固まりで高得点なので〜す

まどもわぜ〜

下の方から消してみる

「男は下から攻めにゃあかん。あせて上からいこうとすると嫌われてしまうからのう」っておばあちゃんが言ってたっけ。



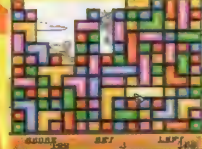
◆上からでも下からでもどこから攻めてもオーケーだから攻めてもオーケーだ

ジュテーム鮫島のダメデス

ジュテーム。またサメジ〜マでーす。またいえば、彼はまた間違いをおかしました。下から消したので〜す。下は上に影響するから上から消さなくては高得点を取れませ〜ん。ダメデス。

ジュテーム鮫島のダメカモ

ジュテーム(目を落さず)。私が間違っていました。彼は高得点は必要なかったのです。彼は楽しかったのです。彼は正しいのです。(しよんぼり)



◆ちなみに横よりも縦に並んでいるコマから消しましょう

◆なぜなら、横のコマは上下に影響をおよぼしてしまうから

ねる



さめがめ



- ハドソン
- スーパーファミコン
- 8980円
- 発売中

しあわせ ゲーム大賞



みんなでまったり



「スーパーボンバー パーティー
マン4」のある

スタート

カンパニー

食う

ボンバー開始

それではボンバー
でも始めますかね。
そうですね、これ
がないとパーティ
ーは盛り上がりま
せんからね。本当
ですな。わっはっ
はっは。(つづく)

ステージをめぐって



STAGE 1
いつもの

★いろいろなステージで対
戦可能だが、やっぱりいっ
つもステージが1番良いね

バクダンを投げられる

えーと、今度は慎重にと。
(爆弾飛んでくる)うわっ。
皆さん、また爆弾にはさま
れました。(またつづく)



★ブロックだけではなく、壁越
しにも投げることが出来る爆弾

バクダン先生のバカモン発言

ばっかも〜ん/爆弾は壁越しにも投げられるのじゃ/
常に全員の動きを把握しておけ〜/

しえいしえい

自分の置いた爆弾にはさまる

(えーと、Aボタンを押してと。あっ!)皆さん、いまま
さにわたくし、自分の置いた爆弾にはさまれてしまいま
した。まもなく爆発いたします。(不安だがつづく)



★だれもが必ず1度はする失敗。
静かに時間が過ぎるのを待ち、爆
発の瞬間「ボン」と叫べばよし

バクダン先生のバカモン発言

ばっかも〜ん/自分の爆弾でやられるとは何事じゃ/始め
は動ける場所が少ないから、慎重に置かねばなら〜ん/

あんにおぼしむにか

バクダンを試られる

よしよし、今回は順調にいってますわ。
あれっ、なんだ?(爆弾がずべてくる)
避けなくては。あっ……。皆さん、わか
くしたはさまれました。(まだつづく)



バクダン先生のバカモン発言

ばっかも〜ん/爆弾は踏んこともでき
るのじゃ/そのくらい覚えとかんか/
それにアイテム/ナールを吹き飛ばすこ
とができるのを忘れてはなら〜ん/

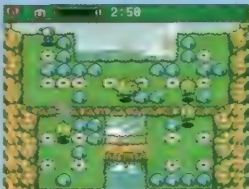


★むやみに爆弾を
蹴らずに狙いを定
めて蹴るのじゃ

★アイテムを敵に
取られそうとき
は蹴散らすべし

ノーマルモード

時間の狭間に吸い込まれたボンバ
ーマンが全6ステージで繰り広げ
る熱いバトル。新ステージあり。



★しびれてぼんやびっくりふろあな
どの新しいステージも目白押し

バトル
モード

「ボンバーマン」の魅力といえ
ばやっぱり対戦。全部で3つあ
るモードで最大5人まで対戦可
能。憎いアイツに爆弾投げろ。

バトルロイヤル

ルール設定もできる
8人までのキャラから
ひとり選んで対戦

チャンピオンシップ



★5人の敵キャラと
戦っていくモード

マニアモード

アイテムを敵に
取られそうとき
は蹴散らすべし



楽しいパーティーにみんなが集まってやるの？

次のしあわせゲームは、爆弾置いてブロック壊し、爆弾置いて敵を倒す。それいけ爆弾野郎「ボンバーマン」の最新作だ。マルチタ
ップ対応で多人数プレイが可能なこのゲーム

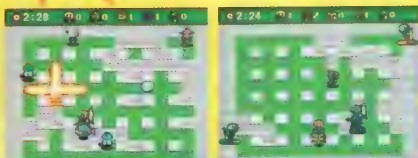
は、いまやパーティーには欠かせない1本。
というわけで、とあるパーティーにおける「スーパーボンバーマン4」のプレイの様子を
レポートしてみる。(世界の挨拶付き)



音にまどわされる

おや、乗り物ですか。いいですね。わたくしも乗りたいです。
えっ、わたくしに歌を唱えと(音符をくろう)。それではひとつ。
あれっ、遅くなりましたよ。あっ！ 皆さん、わたくし
歌の途中で2個の爆弾にはされました。(つづくかも)

バクダン先生のバカモン発言



▲ブロックも通過可能

▲こいつはロボットか



▲1度爆風をくらっても大丈夫な上、特殊攻撃もできる“乗り物”。さあ、唱って踊るがよい

だんけ
はーん

おぶりがーど

人に投げられる

いよいよ、わたくしとアナタの一騎打ち
ですね。お互いフェアに戦いましょ。あれっ
(壁越しに投げられてしまっ)うっ。皆さ
ん、わたくし今度はブロックにはさまれ
てしまいました。(いつまでもつづく)



▲人のことを投げるキャラもいる。公平を記すために、投げられたら必ず“1本”と叫ぶこと

バクダン先生のバカモン発言

ばつかもーん/
キャラにはそれ
ぞれ固有技があ
るので気をつけ
ねばならーん!

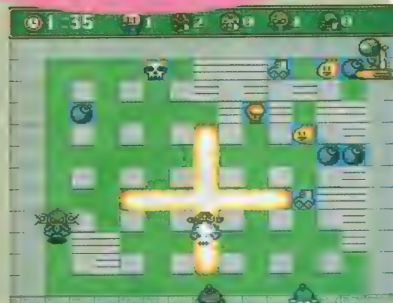


まわしたり

とんだら

外の人にやられる

こちらには敵がいないのでこちらにいきます
(みそぼん爆弾投下)。うわあ！ 皆さん、わ
たくしやられました(終了)。いやあ、やはり
ボンバーは盛り上がりますな(満面の笑み)。



▲みそぼんをオンにしておけば、やられたあとま
プレイの邪魔ができる。そーつと爆弾を投げろ

バクダン先生のバカモン発言

ばつだーん！ いや、ばつか
もーん！ 負けちゃった！ 勝
負は勝たねばならーん！ 負け
せーん！ ばつだーん！



▲死んだら負けだ。負けたヤツ
は様になれ。(バクダン先生)

これからもしあわせで おねがいたします

イエース。どうだよブラザー。
しあわせになれたかーい。えっ、
あんまりなれなかったって。オー
ケー当たり前さ。しあわせは自分
で找けるものさ(ため息)。さ
あ、みんなもしあわせ探しの旅に
出ようぜ。レッツゴー。

というわけで、しあわせゲーム
大賞は作者取材(インド)のため長
期に渡ってお休みいたします。

もちろんこのコーナーが休んで
いる間にも、下で紹介しているソ
フトを始め、さまざまなしあわせ
ゲームは発売されます。だから、
みんな幸せに暮らしてください。

スタジオP(仮)

●アジェンダ●プレイステーション
●7月5日発売予定●予価5800円
動画パズルの珍作、第2弾。今回は
パズルよりもツールのほうが主体と
なっている。なつかしキャラも登場。



▲何といてもいちばん注目のがツボ
作り。作っては壊し、壊しては作れ

カンパーイ



スニボンバーマン4

●ハードソン●スーパーファミコン●4月26日発売●7777円



DQ CASTING大会

読者のハガキから発展した、DQキャラを芸能人に例えると!? 編集部で厳選した結果がこれだ!

主人公

CAST

木村拓哉(スマップ)
森且行(スマップ)

中居正広(スマップ)・高橋克典(ミュージシャン)

●3人がスマップのメンバー。やっぱり美形だとジャニーズ系がいいようすな。高橋克典がいいという編集者の意見もありますが、似てるかな、個人的な趣味ですかKさん?



チャモロ

CAST

キャイーン(天野(コメディアン))

これは難しかったので、天野君ひとり。しっかりしてる鋭いツッコミなんかは合ってるかも。メガネ掛けてて、あの感じの顔はなかなかいないので難しいすな。あと、フィンガー5のアキラとかピッタリじゃない。…なんて誰も覚えてないか……。



テリー

CAST

エドワード・ファロン(「T2」などのハリウッド映画で活躍した俳優)

●外国人っぽい顔立ちのテリーだけに、これは文句の付けようがないマリ役でしょう。でも、カップヌードルのCFに出てたこともあるよね。全身タイツでやかんのぬいぐるみ着て「オマチー!」とか言ってる奴。知ってる?



ミレーユ

CAST

鈴木京香(女優)・紺野美沙子(女優)・安室奈美恵(ピンクのウサギの方)・リサ・ステイックマイヤー(エニシングオッケーの人)

●イメージ的には紺野美沙子さんなんかいいですけど、ちょっと歳行き過ぎかな。今どきミステリアスな雰囲気を持つ人ってあんまりいないので、難しいっすね。



ハッサン

CAST

ウド鈴木(コメディアン)・佐竹雅昭(格闘家)・和田アキ子(芸能界の王)

●髪の毛の具合で選んでいる人が多いです。ウドさんは、へらへらしすぎですか。チャモロの天野君とコンビで「キャイーン」をやってもらいたいっす。佐竹雅昭さんは格闘家ということで体形も設定もぴったり。



バーバラ

CAST

観月ありさ(タレント)・安達祐実(同情するなら金をくれの人)・安室奈美恵(2回目)

●安達祐実ちゃんなんか妥当なセンだと思いますが、雰囲気的には観月ありさちゃんも捨てがたい。ロリーな雰囲気か似合う芸能人がピッタリ。まだまだ、探せばいるんな人が挙がると思いますが、貴方はどうですか?



私はこう思う

●ハッサン&チャモロがキャイーンの2人という意見には賛成(笑) バーバラは安達祐実ちゃんがいいな。性格は違うけど生意気そうな顔つきがそっくりだと思う。うん、それから芸能人じゃないけどテリーのイメージにそっくりな人がクラスメイトにいます。もちろん男。紹介できないのが残念(笑)。

沖縄県・白崎ゆずは

●キャラの配役は主人公→スマップ森、ハッサン→佐竹さん、ミレーユ→江角マキコ、チャモロ→映画「七日間戦争」に出演していた大沢健くん、テリー→反町くん、ターニア→中山エミリちゃん、バーバラは観月ありさちゃんがいいかも。

千葉県・メメル

●もし「VI」が実写化したら…。絶対テリーはエドワード・ファロン!! んもー、他はどうなっても構わないから、これだけは譲れないノ(誰に言ってるんだ)。あーいうヒネてて生意気そうなコはきっとハマると思いますわ。

東京都・神無月忍

■アニメやマンガになってるDQだけに映画化されてもおかしくないよね。もし本当に作る時には、是非これ参考にしてほしいっす。

DRAGON QUEST EXTRA DATA

ハガキはここに

〒102
東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社 64 口ヨシ編集部
「見聞録」係

次号予告

わが青春のDQ
スペシャル!!



東京都・宮月めぐみ
合格おめでとうございます。DQ頑張ってください。

います。もうすぐ花見の季節だね。桜の下に

作けかいふ

うむ ああは 自然に やさしい 再生紙を たいなま のなん だよ

別に アナキがな くなったワケ じゃないんぞ

日本人が、まてる、で存当？。語をばしえて

HEY! HEY! HEY!

ファイティング チャンプ

FIGHTING

CHAMP

ラーメンやビザは言うにおよばず、ビデオまで宅配の時代。夜中に無性にゲームが買いたくなるオレみたいな人のためにゲームソフトの宅配なんてやってくれるファミコンショップはできないのかな?

「ヴァンパイアハンター」とは

前作「ヴァンパイア」からキャラも増え(「ヴァンパイア」はプレイステーションで発売予定)パワーアップした「ハンター」は基本的には2Dのいわゆる「ストII」タイプの格闘ゲームだ。

このゲームの売りは、技を出すことによってちょびつとづつたまっていくスペシャルストックゲージを使った派手めな必殺技と、地味ながら非常にテクニカルな(玄人

格ゲーマニア受けする)チェーンコンボ、の2本柱だろう。

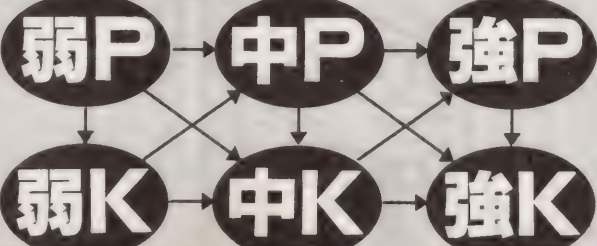
今回のファイティングチャンプはこの「スペシャルストックゲージ」「チェーンコンボ」2つをピックアップした。どちらも「ヴァンパイアハンター」をプレーする上では欠かせないテクニックなので「絶対あいつにだけは負けたくねえ」とかゆー向上心バリバリなプレイヤーはぜひ読んでほしい。

チェーンコンボの隠された秘密

「隠された」と言うほど大げさなものではないが、チェーンコンボには一定の法則のようなモノが存在する。詳しいことは下のカコミ参照してほしい。

ここではチェーンコンボの組み合わせでより大ダメージを与えることを考えていこう。

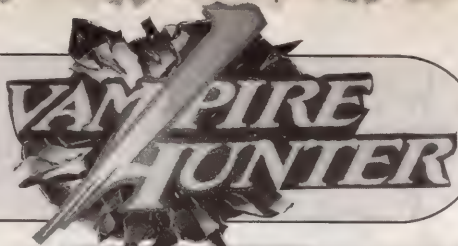
これがチェーンコンボの法則だ



↑モリガンは必殺技の組み合わせによりHit数が稼げる。しかしダメージは……

弱中強の順番で繋がるが、同レベルならばPKで繋がる。つまり理論的に6Hitが可能。ただしキャラによりPKが繋がらない場合もある。

今回の
お題は



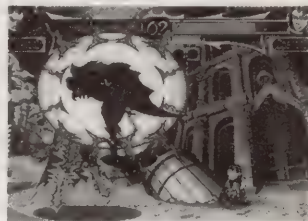
「削られた」と言われながらもこのクオリティを保つ豊富なキャラパターンは格ゲーファンなら必見! ま、強制はしないけど。

- カプコン
- ¥6800
- セガサターン



CHAIN COMBO

◀弱、中、強とボタンを押すことで「必ず繋がる」連続技。ボタン連打では成立しないので、タイミングは体で覚えるようにしたい



EX必殺技

↑スペシャルストックゲージが1つ以上無いと出せない必殺技。ただしキャラによってはEX必殺技にゲージを使わない方がいい場合もある

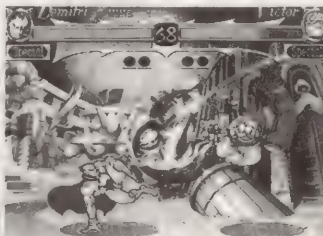
チェーンコンボのうまみは安定ダメージと弱P(または弱K)が入った時点で3Hit確定する点(オートガードならなおさら)。

チェーンコンボで一つ注意しておきたいのが上段と下段の使い分け。ほとんどの技は下段より上段の方が「のけぞり」が少ない。例を挙げるとすればオルバスのP系チェーンコンボ。上上上なら3Hitだが上上下下(上下下はダメ)なら下段強パンチが2Hitするので1

発多く当たる。ダメージ的にはほとんど差がないが、覚えておいて損はないだろう。



↑ビクトルのように通常技でもダメージが変化するなら出来るだけ大ダメージな技を選ぶ



↑チェーンコンボの最後をリーチのある技に変えると普段よりさらに決めやすくなる

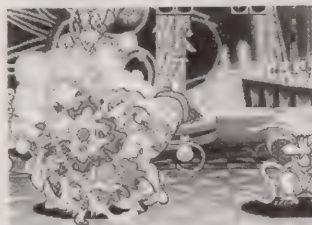


↑4Hit以上出てもダメージは大したことなかったりするので無理する必要はない

スペシャルストックゲージはこう使え

EX必殺技

キャラによってはコマンドにキャンセルがかけにくい場合もあるので注意。



ES技

基本の必殺技の強化版。連続技に組み込みやすいので使い勝手がいいのだ。



ドノヴァン

スペシャルストックゲージのメインはプレスオブデスを追い討ち代わりに使いたい。ES技は技性能が悪いので×



↑プレスオブデスは弱中強で場所選択

レイレイ

放天撃の後の追い討ちに使うのが楽だが追加ダメージはわずか。それより天雷破で積極的に攻めていくほうが得だ。



↑ガードがとにかく判りにくい放天撃

デミトリ

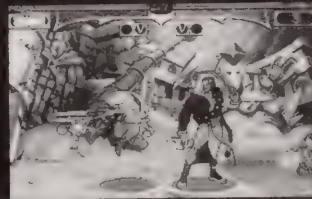
EX、ESどちらでも可(追い討ちは不可)。ミッドナイトブレイザー、カオスフレア、デモンクレイドルがオススメ。



↑ESならカオスフレアもダウン技に変化

モリガン

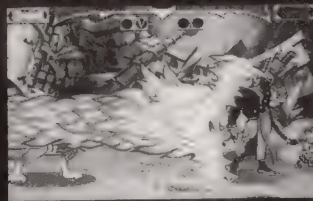
基本的にはなんでもOK。ESはシャドウブレイド、ベクターレイン。EXならタークネスイリュージョンで決まり。



↑コマンド途中の技をHItさせつつ出す

ガロン

チェーンできざみつつ、EXドラゴンキャノンで一気にケリをつけたい。同じEX、ミラージュボディでも許可!!



↑ドラゴンキャノンはケズリでもOK

オルバス

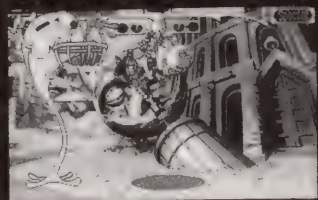
ESでソニックウェーブの射程距離を延ばしてもしょうがないので、ソーレイジなどEXメインで使っていく。



↑シビれさせてから出すと効果的だ

ザベル

リーチを活かして通常技でチクチク攻撃。相手を固めたらヘルダングだ。全体的に攻めキャラ。攻め続ける!



↑あまりEX技にこだわらない方が楽かも

ビシャモン

飛び込みKから弱Pをして鬼首捻りがかなり使える。相手の体力次第では連ね切りでケズるものかもしれない。



↑レバカチャボタン連打で回数アップ

フェリシア

フェリシアは「みんなありがと〜」でもなんでも可。追い討ちも入りやすいので、確実にダメージを与えられる。



↑元から追い討ちが決まりやすいので狙い目

アナカリス

EXはどれも使い勝手が悪い。追い討ちやESで使うべき。相手の起きあかりにミイラドロップを重ねるのは基本だぞ。



↑ESミイラドロップはしゃがまれても届く

サスカッチ

必殺技からES技への利点はあまりない。どうせ使うならEX。特にビッグアイスハーン用にゲージを温存すべし。



↑ゲージをためやすいのに使い道がイマイチ

ビクトル

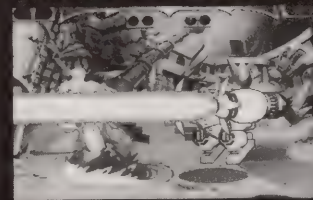
ビクトルは元から攻撃力が高いのでES、EX共に「入ればうわーわー」状態。特にサンダーブレイクが良き。



↑コマンドがため系なのが玉にキズ

フォボス

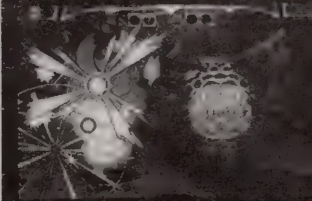
とにかく相手に近づかれないようにプラスマビーム、これしかない。余裕があるならコンフュージョナーを狙え。



↑対戦してて一番ムカつくのがコレが?

パイロン

コスモディスラプションが入ればレバー前強Pやソディアックファイア、ガードならキャラクシートリップで裏回り攻撃。



↑カードされたかどうか一瞬で見分けろ



馬ゲ三昧! ざんまい

なんとびっくり、あの人気ソフトWP2がP S版で発売されるぞ。さて、その出来映えやいかに!?

COMING
TOON!!

ウイニングポスト2 PS版

■発売元 光栄
■発売日 1996年3月22日
■対応 PS
■価格 9800円

あの「WP2」がフルポリゴンでプレステに登場!!

あの「WP2」がP S版で発売されることになった。WPシリーズでは、つい最近サターンとP Sで「EX」をリリースしたばかり。「えっ、もう新作が?」とびっくりしているファンも多いはず。でも、こんなことで驚いてはいけな。P S版では、これまでのヴィジュアル、サウンドともにすべて一新されている。レースシーンはフルポリゴンで描かれた迫力の映像に、ニューアレンジで収録されたBGMはM I D I音源を使っているため、耳にうれしいハイクオリティな仕上がりにと大きく変わっているのだ。

一方、WPならではの競馬世界

はそのまま健在。プレイヤーは30年というゲーム期間中に、「最優秀馬主賞」「全G1制覇」「全重賞制覇」などの目標を達成したり、自家生産馬の血統を残して、独自のサイアーラインを築いていったりと、自由にゲーム世界を楽しむことができる。競馬サークルの人々との心温まる交流ももちろんアリ。これをパワーアップした内容で楽しめるなんて、いうことナシだね。

迫力の映像



←↑これがフルポリゴンの迫力映像だっ!! かつよくてなんだかうれしくなっちゃいますよね(井坂風)。レース以外の映像も、すべてリニューアル。新しいWP2の世界がいま、幕をあげるのだ……

視点の変わるレースシーン

P S版になって一番変わったのがレースシーン。なんとフルポリゴンで描かれた迫力のレースシーンが実現することになったのだ。他の競馬ゲームに比べると、いまひとつレースシーンが弱かったWPだが、このポリゴンレースシーンの登場で、もはや弱点なしといったところ。しかも、コントローラー操作で、レースシーンの視点を自由に変えられるようになったというの

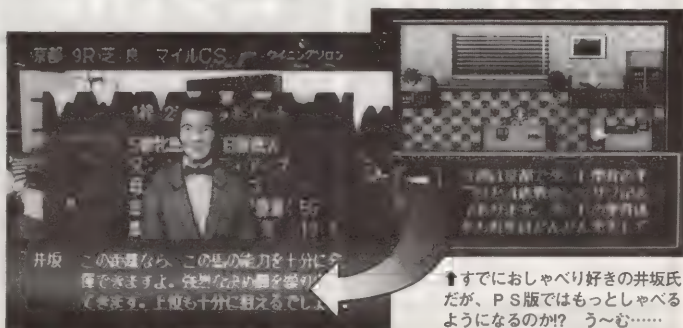


←フルポリゴンのレースシーン。迫力満点だね。やっぱり競馬はこうでなくっちゃ

秘書たちもパワーアップ

WP2といえば、何といても秘書。井坂、有馬、宝塚……といったユニークで有能(?)秘書たちとの交流が、ゲームの楽しさのひとつ。P S版では、この秘書た

ちのメッセージ量が大幅に増えるという。メッセージが増えることで、それぞれの秘書の個性が、さらに際立つこと間違いナシ!! 秘書ファンにはうれしい限りだ。



↑すでにおしゃべり好きの井坂氏だが、P S版ではもっとしゃべるようになるのか? う〜む……

「競馬ニュース」が充実

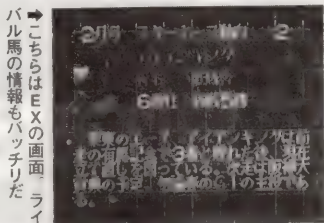
先週のレース結果を始め、競走馬、騎手、調教師、生産者、馬主などの成績ランキングや、その週末に行われるレース情報などお役立ち記事が満載の「競馬ニュース」。毎週発行されるこの新聞は、ある時は馬券予想の材料に、またある時は次の種付けで使ってみよう優秀な種牡馬を調べたりと、さまざまな活用ができる。PS版では、この「競馬ニュース」が、いっそう充実した内容となって登場する。馬主ライフの必需品となること受け合いだね。

先週の競馬
クイーンカップ

1着	メイジビッチ	機平典好
2着	モリアンシングキ	沢田英嗣
3着	ウルトラガルソン	橋本慶彦
4着	スポーツウェア	宮本嘉和
5着	ターリンアイキュー	柴原善重

単勝	4番	190円	総連	4-8
複勝	4番	110円		820円
	8番	400円	5連	4-8
	3番	1,240円		1,350円

←これはSFC版のもの。レースの結果が一目でわかる。

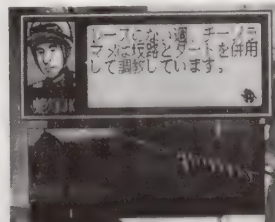


←こちらはEXの画面。ライバル馬の情報もハッキリだ。

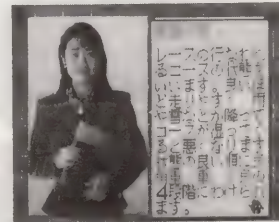
お役立ち「競馬用語辞典」

「テキ」「ソエ」「斜行」など競馬には、難解で特殊な言い回しがたくさんある。競馬初心者の中には、「何のことやらさっぱり…」なんて人も多いはず。でも、ご安心を。PS版にも、便利な「競馬用

語辞典」がついている。秘書を通じて検索できるこの辞典をひくと、競馬用語をわかりやすく、そして詳しく勉強することができる。初心者でなくとも大いに活用して、競馬の知識を深めよう。



←EXでは、赤く表示してある言葉を調べる事ができる。

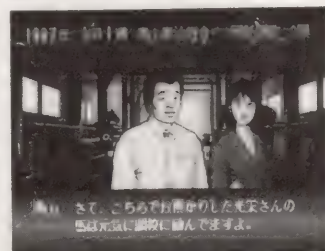


←これもEXの辞書画面。親切な解説がうれしい。

馬を取りまく500人の人々

WPの競馬世界には、プレイヤーである馬主やパートナーの秘書の他にも、たくさんの人々が登場する。調教師、厩務員、騎手、生産者や他の馬主などその数しめて500人あまり。もちろん人間だけでなく、愛馬と熱戦を繰り広げることになるライバル馬たちも多数登場。これらの登場人物は、人馬ともに細かく性格設定がなされており、ゲームをドラマチックに盛り上げてくれる。所有馬と同世代のライバル馬との対戦物語。また、所有馬がGIに出走するに至

るまでの、調教師や騎手たちとの苦労物語。人と人、人と馬、馬と馬のつながりを感じるによって、よりいっそう馬主としての感動が大きくなるはず。



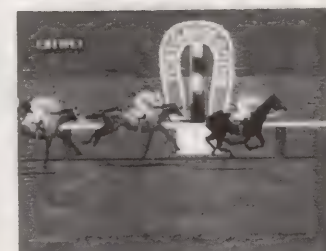
↑競馬にかかわる多くの人たちによって、WPの世界は形作られている。

SFCのパスワードもOK!!

GIをいくつも勝つような名馬ができれば、やはり試してみたいのが、他の人の馬との対戦レース。手塩にかけて育てた馬を、友達の馬と対決させるのは、競馬ゲームの楽しみのひとつだね。PS版にももちろん対戦モードが付いている。しかもうれしいことに、SFC版WP2のパスワードにも対応しているという。これで、かつてSFC版で作った名馬と、PS版で新しく作った馬とを戦わせたり、SFC版しか持っていない人との対戦も楽しめちゃうのだ。



←SFCのパスワードも使えるのはうれしい限り。めざせ最強馬!



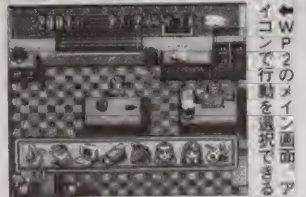
↑対戦レースもポリゴンで楽しめる!

ちょっとおさらい

これまでの「ウイニングポスト」

SFC版「ウイニングポスト2」

SFC版「WP2」は、WP人気を一気に上げた名作。30年という限られた時間の中で、ライバル馬たちと戦い、自らのサイアーラインを築いていく熱い物語にはまった人も多いはず。



←WP2のメイン画面。アイコンで行動を選択できる。



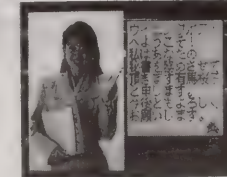
↑レースはモニターと競馬場の2種類で楽しめる。



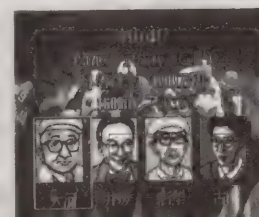
↑地方交流レースに出走するライバル馬。

サターン版「ウイニングポストEX」

ついこの前発売されたばかり、という感のあるサターン版「EX」。同時にPS版でも発売されている。ゲーム世界はWP2とほぼ同じなのだが、随所に実写を取り入れたヴィジュアルが「EX」の特徴。事務所画面も取り込みで、まさに高級感あふれるオフィスという感じ。何といても、秘書の有馬桜子様が実写で登場したことが、ユーザーの間で大きな話題となった。



←秘書の桜子嬢が実写で登場。EXは実写を多く取り入れているのが特徴。



←EXではいろいろなタイプの予想家が登場。予想家のランキングもある。

「学習幼稚園」を買い、付録を作ってみた。あまりの面白さに感動。

はみだし超読者●50円の切手が付いた雑誌込みハガキを作ってくれないかなあ？
(ウソです)(東京都・モリス) ☆50円切手を自分で買つかしら、楽しいんじゃない？ 投稿って。

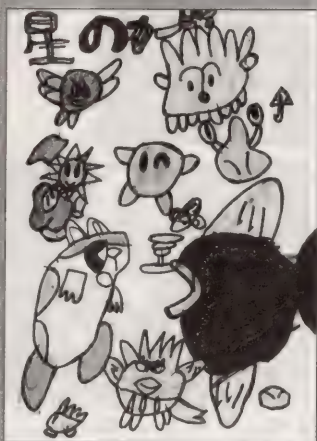
64 超読者

仮題

前号の超読者を見ていたところ、先輩が、「桜はまだ先だろう」という指摘が!!! そ、そういえば梅もまだ八分咲き!! しまったああ〜!! しかもコレから新学期だつて〜の。ちと気が早かったな。

前号のタイトル取り消し。桜はまだ早かった。

今週のホームラン



↑京都府 桑原翔
上手でちゅね〜♡ 可愛いから今回思
いっきりヒイキブツこいた私。

今週のゴン俵

●この前、「巨人の星」(『行け行け飛雄馬』)をアカペラで歌ったら、友達が「え? 今なんてった?」と言うので「♪おつもい〜込んだ〜ら?」って歌ってやったら、「(笑)オレずっと「重いゴン俵」だと思ってた〜」……ウケを狙ってんのかと思ってたけど、どうやら本当のようです。(滋賀県/イエイ! ロンドンストン)

☆虎舞竜みたいに「行け行け飛雄馬〜第2章〜」ってのを作れば?

読者の声

●2/9号。俺はいつものように64を買い、マッハ2のスピードで家に直行し64を読みふけた。ふとあるページで手を止める。高橋名人ではないか! 右のページを見る。そこには名人の「右手」があった。あの16連射を生み出したその手は大きかった。俺の家のファミコンが大破してできなくなってしまった『高橋名人の冒険島』を前にし、名人はナスビが嫌いだということを思い出した。ファミコンが破壊される前にエンディングを迎えることができなかったことをとても悔やんでいる。悪かった、高橋名人。でもきっと友人宅

でクリアするから。(茨城県・O H! YEAH! 15の男)

☆昔、高橋名人インチキ疑惑っていうのがあったけどな〜!? よく覚えてないんだけど、結局アレってなんだったの?

今週の素朴な疑問

●しばらく前に『ウィザードリィ・外伝』(ゲームボーイ)を新品で買い、最近やっとクリアしました。そして、新たに『ウィザードリィV』(SFC)を中古で買ったのです。家に帰り、さっそく始めてみるとなんと店のアイテムが全部そろってるではありませんか。たぶん、前の持ち主が全

64 おまかせマーケット

*唯一の読者と読者だけのふれ合いコーナーです。

君のいない物、ずっと探してたのに見つからなかったものを売買取るコーナーです。みんな有効に利用してちょ♡

買います

●譲ってください。『ラグランジュポイント』か『悪魔城ドラキュラファミコンベスト』(CD)をお持ちの方、定価の半額で買います。

詳しくはハガキで連絡をください。2、3年前から探してるんですが、一向に見つかりません。注文したら発売中止だって言われるし。中古もないし……。でもちょ欲しいしー!(朝日奈さん風に)ホント困った。

〒063 北海道札幌市西区福井

4-11-11 坂井太陽

●譲ってください。

SF版の『アンジェリーク』を探

しています。中古ショップをいろいろまわりましたが見つかりません。よろしくお願いします。希望価格を明記のうえ、封書で連絡ください。

〒570 守口市金田町3-48-13 中嶋聡

※売り手、買い手のトラブルについて編集部は一切責任を負いませんのでご了承ください。また電話での問い合わせもご遠慮下さい



↑沖縄県・川村郁恵
日本歌謡界の雄、坂本九ちゃんも死者の指輪で生き返ればいいな。

お便り募集のまわりのイラストも募集!!

メガトン級の投稿を!

おえ〜い! 投稿をくれないかい?
新コーナー、胸キュン、定番のコーナ
ーなんでもいいからおもしろいのをオ
クレー!!あてさはすべて、〒102東京
都千代田区麹町5-5-5 宝島社64編集部
「超読者(仮題)」係まで

部揃えてから売ったんでしょう。
データの初期化のしかた、知りま
せんか?(京都市・ワテン)

☆詳しくは知りません。読者で知
ってる人はいませんか?

今週の美品

●私がよく使ってる絵の具、「タ
ーナーのアクリルガッシュ」はす
ごくいい。発色が良く、固さもち
ょうどいい。特にコバルト・ブル
ーは私のお気に入り。すごくキレ
イですよ。自信を持っておすすめ
します。(千葉県・VOW読みま
したよ!)

☆よくわかんないけどアート系の
人にも人気の超読者だ。

今週のこだわりの人

●僕のこだわりの人、それは細江
慎治さんです。ナムコのゲームミ
ュージックを作ってる人ですが、
ロッテルダム・テクノや今話題の
ジャングルなどダンスミュージック
などをゲームセンターで鳴らし
ている人です。細江さんの曲はゲ
ーム・ミュージックを超えた。フ
ァンになった人はインディーでC
Dを出してるので聞いてみてね。
(東京・かつお唐辛子)

☆ジャングルといえば田原俊彦の
「ジャングルジャングル」だね、
やっぱり。(全然流行がわかって
ないのかもな、オレ)

パンチのモテたい私

白馬の王子を探す人気(?)コ
ーナーもとうとうここまで縮小。
いよいよライター生命を絶たれ
るか?もうギブアップか? 極
めつけに今週は写真も入ってな
い。グッスン。

●広沢あー、なんなんだよ、この
コーナーは。世の中ナメてんじゃ
ねーよ。こんなんでモテたら誰も
苦労しねーんだよ! 全く……。
だが、その心意気、気にいったぜ。
これからよろしくな。ちなみに
オレは20歳だ。採用されたら写真
送ってやる。イイ男だぞ! ジャ
ーな。(愛知県・オレ様Z)
☆とかなんとかいって本当はアタ
シのこと気にいってんのね♡ 恥
ずかしがり屋さん、ププ。

今週の宣言

●3月24日、ぶよぶよマスターズ
大会で絶対予選落ちだけはしない
ぞー、と誓う私である。去年は全
消しを知らず、予選落ちしてくや
しかったー! だから、今年こ
そ!あ、64は取材に来ます?(栃
木県・デニーズのピータントキ
ーラ・カーン)
☆ペンネームのキーラ・カーン は
キーラ・カーンの間違いでは?
どうでもいいところでツッコミを
入れてみた。大会、ガンバって!!

新連載! 様子ちゃんの 素顔発見コラム

菅原祥子の
ときめいて胸キュン♡



スガワラサチコ
1968年生まれ。声
優。「ときメモ」の
虹野沙希役ほか、
CMや舞台などでも
活躍中。スリーサ
イズはB86・
W58・H80

今回は卒業式の話からんで恋
の話をしてもらいました。さて、
今週はどんな話なのかな?

朝一番のスタジオ。久しぶりの
顔が集合だ。ラジオドラマ、“もっ
とときめきメモリアル”の収録っ
ていろんなタイプが集まった共学
校のようである。いたずら男子に、
リーダー格の女の子、あるいはマ
イペースの女の子とまあ一言では
語れないほど。ときメモのキャラ
クターとどんびしゃの人もいれば、
全然違う人もいるんだよ(笑)。違
いを比べるにはラジオドラマのラ
ストにある“今日のお題”もしく
はCDドラマについてる“きらめき
高校投票箱”なんかをじっくり聞
くとキャラクターと声優自身の性
格の違いがわかるはずだ。

さて、さちの演じている虹野沙
希ちゃんは明るくって根性大好き
っ子。さちはどっちかといえば虹
野さんに近いかな。あるイベント
の帰りの出来事。東京駅で「おつ
かれ様でした!!」とスタッフと別れ
た直後に、「うそお〜!? 本人だ
ア!!」ときメモフリークに大興
奮されちゃったくらい、虹野さ
ちなのだ。さて話を戻そう。

ラジオの収録も無事終了。余っ
た時間で「ときメモのばずる玉を
やろう」ということになり、ゲー
セン巡りをする。1軒目、2軒目と
も置いてなく急ぎょ、車のレース
で勝負。車の運転にはわたくし、
自信があるのだ。なのに〜。3位、
4位(6人中……しくしく)。結
局、れい様(鏡魅羅役)が1位を
獲得した時点でレースは終わりと
なる。そしたら2Fにばずる玉があ
るという情報を入手。急いで2F
へ!! 自分のキャラクターの声が聞

きたくて10人くらいで大騒ぎ。
昼間から女子が2台のばずる玉に
群がってる状況を見たらあなたは
どう感じるのかな? かなり不思議
な状況だったに違いない。いや
ア〜なるみさん(伊集院レイ役)
が超うまいっす。おかげで虹野さ
んが勝てました。玉がどんどん降
ってきて負けそうになるとキャラ
クターの顔が苦しむのよ。その顔
ときたらエッチ♡ 負けても許せ
ちゃうわ。「右、右……そこそこ!!」
と私たちの声がうるさくってゲー
ム機の声なんて聞こえない。そん
なもんだから、私たちに気づいた
人が、「えっ! みんないるゾオ!?」
とびっくりしても、予想を超える
人数、迫力で近寄れず、硬直して
たよ。それにしてもいっぱい汗か
いて遊べて、騒げて最高に楽しか
ったア。もっちゃんその後の打上
げでのビールも最高にうまかった。
ちなみにさちはお酒が超弱くて最
初の一杯(一口といったほうが正
しいか)のあと顔を真っ赤にして
パクパク食べ、しゃべってるうち
にあら不思議。さちのお酒のグラ
スがウーロン茶に変わってるんだ
よね。周りが心配して、なんか
“さちに日本酒の味を教える会”が
にわかに計画されているとか。と
にかくはちゃめちゃ愉快なときメ
モファミリーが大好きです。

いきなりさちのQ&A

Q バレンタイン誰かにあげまし
た〜?(横浜市/好雄君の親友)
A 実は(本命も義理も)あげて
ないの。気がついたら2月14日が
過ぎていたのです。そういう好雄
君の親友はホワイトデーに自分の
ハートを伝えましたか?

コラムな空間

MAISON DE LA COLONNES

今回で連載2回目となる当空間。空間の充実度を高めるために、近々改装工事が入る予定もございます。



神楽坂 現場通信

第2回

山中 正治

企画提案はこんな感じで決まります

私はいま、フィルインカフェというゲーム開発会社にいる。ちなみにメーカーではない。いわゆるゲームを制作する開発会社だ。肩書きは取締役兼遊び人。つまり、いつも遊んでいて時々企画書をつくってプレゼン(*1)したり、現場をチェックしたり、シナリオを書いたりする人ってワケ。今回は野望を抱いて企画提案した時の話。

1月中旬 某ゲームがUPする
スタッフの苦勞の末に、1本のゲームがマスターUP(*2)する。

1月下旬 新規企画を考える
そのライン(*3)で次に開発するゲームの話をする。山中は企画兼プログラマーの人間が1人で行っていた

ゲームの話を持ち出す。X68という過去のパソコン上だが、サンプルでゲームが見せられる強みを利用してみた。

2月上旬 クライアントに電話する
山中は以前から何か一緒にやろうと思っていたクライアントにTELし、近日中に企画提案したい旨を伝え、担当者との作戦会議の日程を決める。企画提案を確実に仕事へと持っていくために、この会議は不可欠なものなのだ。

2月中旬 担当者にサンプルを見せる
担当者に会社へ来てもらい、サンプルを見せる。担当者への感触は上々。

2月中旬 担当者で作戦を練る
山中は企画提案する主旨を担当者に

伝える。担当者だけで社内プレゼンにかけてみることにし、最善策を考える。山中はクライアントが遠いので、ホッとする。

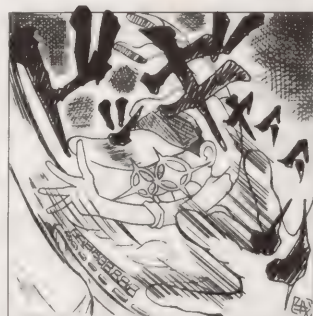
2月中旬 企画提案書を作成する
様々な作業の合間をぬって、作戦会議で決めた企画提案書を作成。山中はスケジュールと見積、スタッフリストを添付し、何とか仕事にこぎつけるように気をくばる。

2月下旬 社内プレゼンの結果を聞く
担当者が作戦通りに社内プレゼンをおこなってくれたようで、結果もOK。しかし、契約まで何が起こるか分からないことを知っている山中は手放しに喜ぶわけにもいかないものであった……。

なんかスゴイ大ザッパワけど、企画提案までの日常はこんな感じ。実際に企画提案する時は、決まって他のマスターUPと重なるので、余裕もなくドタバタもんなんですけどね。

やまなか せいじ

ゲーム制作を主な業務とする株式会社フィルインカフェ所属。通常の仕事とは別に、マンガの原作なども手掛ける。現在、「リーグ」のチーム育成に夢中になりつつ、PSのRPGのシナリオという物量作業と格闘中(ガンバ山中ノ)。



野望

恋愛物で勝負する!

題字 河岸 正行

真・シネマ天国

第2回

黒木 通利

ものまね王座決定戦 — 殺人鬼編 —

人間には怖いものが観たいって感情が多かれ少なかれあるよね。ただ、怖いものというのは人それぞれで、幽霊が怖い人、高いところが怖い人、異様な状況が怖い人、自分の奥さんか怖い人(笑)とかいるわけなんだけど、映画にはそういった多様なニーズにお応えするために、ホラー、サスペンス、スリラー、コメディ(笑)といった、さまざまなジャンルが存在してるんだ。最近では「羊たちの沈黙」をはじめとする、異常犯罪を扱ったサイコサスペンスものが多いけど、今回ご紹介する映画「コピーキャット」もそのひとつ。

「キャット」と聞いて、思考回路の中をチャトランが突走してしまった人が知り合いに若干1名ほどいましたが、名詞「copycat」は人の真似をする人という意味。過去のさまざまな殺人鬼の手口を、そのまんま真似て殺人をおこなっていく、ある意味、任天堂の「コピー」みたいなコピー好きな連続殺

人犯と、犯罪心理分析官との戦いを描いた作品なんだ。モチーフとなっているのは「プロファイリング」と呼ばれる科学的犯罪捜査の手法。これは犯罪者の行動パターンなどを研究し、データを元に犯罪者を特定しようとするもので、「FBI心理分析官」(ロバート・K=レスラー&トム=シャットマン 早川聖房)でメジャーになったんだよね。TVでは浅野温子主演の「沙粧妙子最後の事件」(フジテレビ系・ビデオ発売中)が、プロファイリングをモチーフにしてたっけ。

主役であるアゴラフォビア(屋外恐怖症)の犯罪心理分析官には「エイリアン」シリーズでおなじみ、シガニー=ウィーバー。相方となる女刑事役には「ピアノレッスン」のホリー=ハンター。タイプも背の高さも違う2人の女性と冷酷な殺人鬼との対決は、おっかなくもスリリング。この映画、衝撃的なシーンで驚かされるのではなく、な

コピーキャット

1995年 米映画

現在公開中

日本ヘラルド

124分

んていうか、じわりじわりと恐怖が近づいてくるって感じなんだよね。恐怖感の盛り上げがうまくて、背筋は冷えて冷えなんだけど、ついつい画面に釘付けになってしまった。

あと、ディテールに関していえば、パソコン通信が小道具として使われているんだよね。パソコンに興味のある人にとっては、これも見所のひとつかもしれない。

ゲーム業界、特にアドベンチャーゲーム系の分野では、「Dの食卓」や「学校であった怖い話」などのホラー系が優勢なんだけど、今後はこの映画のような犯罪心理捜査をモチーフにしたサスペンスものも出てくるというよね。

くろき みちとし

最近、もつとも感情移入してるTVドラマが「白線流し」。これを見てると、高校生の時に抱いていた想いとか、年をとって失ったものとかについて、つい考えてしまう。この号が出る頃には、そのクライマックス。楽しみだなあ。



コピーキャットっていったら、ふつうは複製ネコだよな?

(注釈) *1. プレゼン：つくりたいゲームのために企画提案書をクライアントに持ち込む儀式。完全にうまくいくことは、ごくまれである。

*2. マスターUP：商品としてゲームを完成させたこと。時々、虫がついていることもある。

*3. ライン：ゲームを開発するチームのこと。気が合わないと分裂を起こす。

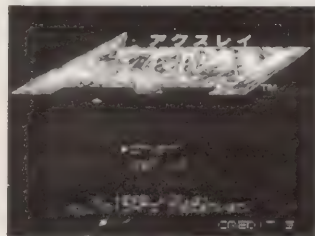
最新ゲームだけがゲームじゃない! 編集部とライターが選ぶ秀逸なゲームを紹介するのだ!!

逸作博物史

ライタープロフィール

藤渡 和聡

先日、確定申告に行っていました。去年に続いて2度目なのですが、今回は、事前に本で勉強していたので、あらかじめ用紙に必要事項の記入を済ませていったところ、わずか十数分で全て手続きが完了しました。それにしても思うのは、税金をもっと払いたいなあと言うことです。なんでもって、そりゃあ普通は払いたくないと思うでしょうが、私の場合申告で低収入が露呈されるので……



アクスレイ

- スーパーファミコン
- '92年9月11日発売
- ¥8,800
- コナミ
- シューティング

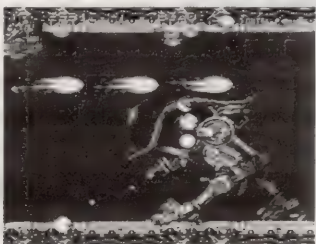
シューティングがはやらなくなったと言われて久しいです。過剰なパワーアップ競争と異常な難易度の上昇で、「ちょっと遊んでみたいだけのプレイヤーお断り」状態だったので当然の結果だけだね。

特に家庭用ゲーム機では、売りの一つとしてアーケード版の移植があったわけで、あっと言う間に1プレイが終わりアーケードで人気上昇していた対戦格闘や、大型筐体ものに比べて、売上の面でもやっかいもの扱いされ出したため、移植の元になるアーケード版の数が激減し、その結果、問屋での受けも悪いシューティングをわざわざ発売しようなどと言う奇妙なメーカーは減っていたのです。

そんな中でリリースされたのが、今回紹介するコナミのスーパーファミコンオリジナルシューティング『アクスレイ』です。スーパーファミコン本体発売から2年後という、開発者がそろそろハードの性能を熟知して来たであろう時期に発売された本作は、縦横交互に変化するスクロールと、さまざまな機能を駆使して目の前に展開する驚異の映像表現で、コナミファンやシューティングファンを狂喜させました。当時、予定を大幅に遅らせてのリリースだったけど、待たせただけのことはある会心の出来だったんです。

設定は、謎の敵に侵略された異星の人々が5年の後に建造された

唯一の希望『アクスレイ』を駆って、奪われた惑星を次々と奪還しながら敵の本拠地を目指すというもので、ビジュアル垂れ流しではない、必要最低限のデモシーンでプレイヤーをやる気にさせるオープニングや、出撃前の武装選択画面の曲、武器を決定した時の台詞など、これから始まる激戦の前の緊張感とやる気をかき立ててくれる秀逸な演出でした。各面は、雲に覆われた小惑星、スペースコロニー、都市惑星、水が溢れ菌類がはびこる惑星、溶岩の惑星、闇の要塞と進み、最後に待ち受けるボスを倒すとクリア。画面を覆うほどの弾は出ませんが、絶妙なバランスと8メガとは思えない濃い内容で絶対のお勧め品、まだ遊んだことのない人、シューティング好きだったら迷わずやってみてください。決して後悔はさせません。16メガも使ってバツとしなかった、どっかのメーカーの綿みみたいなシューティングとはわけが違いますから、本当に。



↑「グラディウス」シリーズとは一味違う、洗練されたシューティング、復活時のハマリもない優良ゲーム

46億年物語

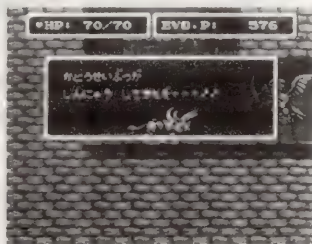
- スーパーファミコン
- '92年12月21日発売
- ¥9,600
- エニックス
- アクション

生物は長い長い時間をかけて進化を遂げ、やがて『アクスレイ』などのゲームを楽しむことの出来る私たち人間にまで到達したわけですが、そういった生物の進化にスポットを当てたアクションゲームが、『46億年物語』です。

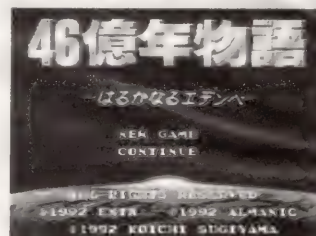
ゲームは生物の進化を大まかにくくり、それぞれが1ステージとして進行します。もともとパソコンでリリースされていたこのソフトは、スーパーファミコンに移植されたときにアドベンチャー要素と成長の要素を持たせたアクションゲームに生まれ変わりました。

そして、そのことがこのゲームをとっつきやすくしているのです。

ステージの始めには、大きな時間軸で区切られたその時代の、簡単な説明がメッセージで表示されます。それにあわせてその時代ごとにあわせたイベントをクリアしていくのですが、出現するさまざまな生き物を倒して食べることで、自らの身体を進化させるのです。そうすることによって、体力を上



↑魚類から始まって哺乳類を目指し、地球の歴史を目のあたりにできる。すぎやまこういちの音楽もいいぞ



げたり、攻撃力を上げたりといったことができるのですが、進化のしかたが身体のパーツを必要にあわせて変えていくというもので、眩しい光に包まれたかと思うと身体が選んだパーツのついた姿に変化するけどこれがおもしろい。どんな組み合わせにするとうのがあって、打たれつよいけど動きがにぶいとか、身体が小さいけど攻撃力があるといったようにバラエティに富んでいて、おまけにその姿をコレクションすることができるんですよ。この辺が、なんとなく子供心をくすぐるというかちょうど「ガンダムプラモデル」や「ビックリマンシール」を熱中して集めるような楽しさも味わえるんですよ。難易度も高くなって、だれにでもテンポよくプレイできる。今度はどんな姿になるのかなあ、とか思わぬ枝分かれで正規の道をとらずに、いきなり鳥類や哺乳類に進化したりできるなど、ほどよい隠しキャラクターの要素も、プレイするときのスパイスになっていて気持ちいいのだ。

しかも、遊んでいるうちに自然に地球の悠久なる歴史が体験できるという、エデュテイメントなる娯楽と教育をあわせた分野が、最近はやってきているようだけど、このゲームは、すでにそんな精神を数年前に実現していたところ、なんかカッコイイよね。

活字の森

【その6】

読みたい本を
探しにおいて

静かな森の奥深く
活字の賢者が住むという
世間の雑踏知らねども
本とゲームは知っている
文字は地にあり
知は天にあり
地上に連なる扉を重ね
天の紺碧ふり仰ぐ

活字の森の番人



再び登場の和能犯デイトナ。目に
かきつけたパスサリ切ろうかと悩ん
でいるが、もうそろそろ都合に
あてられ、時刻まで相変わらず13年

ポリゴンキャラクターたちの独壇場

ポリゴンとは、基本的に頂点の相対的な位置関係を示した数値の集合体だ。形はあるが、大きさはない。また、画像ではなく理論上の図形なので、画面にポリゴンを直接表示させることは不可能だ。

ではポリゴン格闘ゲームの画面に表示されているものはいったい何か？ それはポリゴンで形成される面に設定された色彩や、その面への光の当たり具合を計算してコンピュータが描き出した1枚の画像、つまりごく普通のCGなのだ。動いているように見えるのは、毎秒30回、あるいは60回という超高速でポリゴンの位置関係を示す数値を変化させ、そのつど計算してCGを描き直しているからである。まさに高速な演算機能を持ったゲームマシンあってこそその表現方法といえるだろう。

それでもポリゴンキャラクターを作るときには、ワークステーションクラスの機材が必要となる。家庭用ゲームマシンとは比べものにならないくらい高性能なので、ほとんど制限もなく、きめ細かいテクスチャマップも使い放題。よって、開発段階で描かれるCGの方が実際にゲームで使用されることになる画像よりもはるかにきれいなのだ。新作ゲーム紹介や広告などで見かけるあのめらかなCGを見れば一目瞭然だろう。

前振りが長くなった。今回は、このCGを挿絵に使用したゲーム小説を2冊紹介しよう。

文章の奥にゲーム画面 挿絵も当然ゲーム画面

文章が書かれているページの下半分に薄くひかれたゲーム画面。章の扉にキャラクターの高品質CG。あるいはイラスト。「バーチャコップ クライシスシティ」は全ページの3分の1に何らかの形でビジュアルが織り込まれたゲーム小説だ。使われている写真のほとんどがゲーム画面をそのまま撮影したもので、しかもそれなりに小説の内容に合致し、サマになっているところが、侮れない。内容自体はごくシンプルな熱血刑事モノに仕上がっており、安心して読み進められる。とくに、ミリタリーものが好きな人には、お薦めしたい1冊である。



文章、挿絵比7:3 3D・CG大盤振る舞い

こちらはさらにビジュアル度の高いゲーム小説。「鉄拳 荒野の少女ミシェール」は、4ページにわたって高品質CGの挿絵が入ったり、小説の内容とは全く関係のないところでやたらリアルな平八の顔のアップが入ったりと全体にわたって掟破り。ある意味、順当に『鉄拳』の世界を表しているともいえる。話はミシェールの旅立ちを追ったもので、ほかのメインキャラはほとんど登場しない。ミシェールファンには必読の書であろう。



鉄拳 荒野の少女ミシェール
namco 集英社 鉄拳小説制作委員会

鉄拳 荒野の少女ミシェール
鉄拳小説制作委員会著/集英社
CGポートレートに挿絵としてふんだんに使用したゲームノベルズ。ミシェールを主役に据え、鉄拳の世界を描く

バーチャコップ クライシスシティ

新井龍司著/集英社
セガ公認のゲームノベルズ。原作ゲームでも主役の特捜課の3人が、アメリカに上陸した凶悪な秘密結社に戦いを挑む

バーチャコップ

専用のガン型コントローラーが付属している、サタンの3Dシューティング。敵を捕えて、撃たれる前に撃ち倒すという単純明快なルールだが、敵の銃をはじき飛ばす「ジャスティスショット」など様々な要素が射撃シーンを盛り上げる。近未来都市バーチャシティを舞台に、悪の巨大企業EVL壊滅のため特捜課の刑事が乗り出すというストーリーはともかく、人間の動きを見事に再現したポリゴンの敵キャラクターが独特の現実味を醸し出している。



●NEWS●EVENT●GOODS●CINEMA●CD

information

●VIDEO
●BOOKS
●etc...

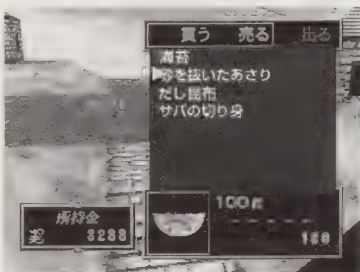
グランシェフ登場!

料理を作っていくという一風変わった3DOのRPG『王国のグランシェフ』。このソフトの発売を記念してイベントが3月2、3日にヤマギワソフト館8階で行われた。

会場内でひとしきりソフトの説明が行われた後、ゲストとして主人公役の折笠愛さんが登場。



◆アフレコ中の質問に対して、笑えるアドリブで返す声優さん達。昨晚、さきイカの食べ過ぎ(?)で今日の朝はキツかった、という折笠さん。が、ダジャレやアドリブを飛ばしあって盛り上げてました



◆料理の作り方もわかってしまうゲームだ

ボケとツッコミを交わしながらゲームの中で料理を実演した後、王女役の夏樹リオさんをお呼びして注目のアフレコ大会が始まった。幸運にも選ばれた2人は、折笠さんに(笑える)アダナをつけられてアフレコ開始。そのあいだ、会場は大笑いしっぱなし。アフレコに参加した2人はその場で、そのビデオテープをプレゼントされ、そのままプレゼント抽選会へ。サイン入りポスター他、お皿やカンヅメのセットなどらしいものもあったぞ。最初から最後まで盛り上がりっぱなしの楽しいイベントだった。



幽霊なんぞいかが?

昨年12月、バンプレストが巨大アミューズメントパーク「東京ガリバー」をオープン。駅前徒歩0分と、交通の便もかなりよいので学校や会社の帰りにサクッといけてしまうんじゃないかな。

さて、その中にはどんな施設があるのかというと大きく分けて3つのアトラクションがある。

まずは3階の「お化け屋敷」。純和風の雰囲気、「牡丹灯籠」「番長血屋敷」などお馴染みのモノがモチーフ。人形には一部死罪の囚人のデスマスクを使用し、制作したモノがあるとのこと。恐怖倍増、あまり冗談になっていない。



6階には「西洋怪奇館」。こちらはその名のとおり西洋風のアトラクション。ロンドンの夜景やオペラ座の怪人、フランケンシュタインなどのわきをライドに乗って見て回るのだ。

5階には「3Dバーチャルシアター」が設置されている。巨大なスクリーンに投影される立体映像と演出により仮想体験が楽しめるようになっている。



ほかにもラムネや駄菓子など懐かしいものが売っているスペースもあるぞ。

場所はJR常磐線・営団千代田線・新京成線松戸駅東口徒歩0分と非常に便利。



第拾回

の味趣 茶紅あ

さ、今回も世界三大銘柄の一つを紹介しましょう。このウバはスリランカ産。まあ、高級茶に属するものです。明るいオレンジ系の赤、バラの香りと讃えられる成熟したリッチ(そう)な香り。

ウバ Uva

味はやや渋みが強く、香りが玄人好みといわれている。

あ、私はこの葉はダメ。渋みはともかく、香りがキツくてあまりおいしく飲めなかったんで、あまり薦めません。もっとも、これも

個人的な趣味ですが。でも、こういう葉には、ミルクティにして飲むとよい。苦みもある程度消えるし、香りも鼻につかなくなるしね。しかし、私は紅茶はストレートが一番だと思うな。



秋葉原で退魔業?

セガサターンソフトで一風変わった実写ソフト『おまかせ! 退魔業』。これには「FEEL」の3人が登場しているのだけでも、ゲーム中と同じコスチュームを着て、2月25日に秋葉原に出現したのだ。

まさか秋葉原に妖怪が出現した、とかじゃなくゲームに登場する格好で3件のお店を回るといイベントだったのだ。お店の前ではカメラを持ったファン



が押し掛け、撮影会が始まってしまい、一時はイベント中止になりました。が、その後再開しファンには最高の日となった。

春の「ばざーるでピヨピヨ」

テレビCMで人気をくし、今や知らぬ者のいない(だろう)キャラクター、「バザールでござーる」。

この春、またまた「ござーる」のキャンペーンが始まるのだ。そのひとつとして、読者を対象にした者がこの「バザールピヨピヨセット」。血が出たときに貼る「バザールの救急バン」と「バザールハンカチ」を全国総数300にプレゼント。詳しくは応募方法を参考してくれ。

応募方法：官製ハガキに住所氏

名・年齢・職業を明記の上、下記の宛先へ郵送。

宛先：〒164-91 東京都中野郵便局私書箱90号「バザールピヨピヨ」係

締切り：4月5日(消印有効)



バイパース大会だっ

去る2月25日、横浜ジョイポリスで開催された「ファイティングバイパース」の大会に出場してきました。この大会は今後行われる全国大会の前哨戦として行われた。我が64編集部から精鋭2人を擁し大会に殴り込みだ。まず編集部の



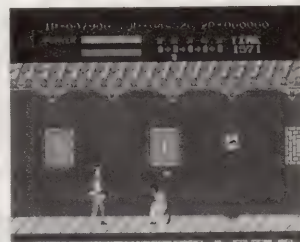
秘密兵器「SAK」がバンで登場。からくも勝ち抜く。続いて私「GAK」のサンマンも緒戦突破。調子は上々だ。しかし、2回戦ではなんと2人の対決となってしまった。ジャイアントスイングを3回もきめ、ギャラリーをわかせたアーマーが壊れて「SAK」に惜敗。が、その彼も次の準々決勝で破れてしまった。優勝したのは「SAK」を破ったジェーン使いの水谷健さん。次は全国大会を目指すぞつ。

4月のFLASH SEGASATURN

- フィッシング甲子園●アイレムアーケードクラシックス
- トア 精霊王紀伝●グラディウスデラックスパック
- 二度あることはサントアール●ビクトリーゴール'96

さあ、大好評のこのコーナー。2回目もはりきってこよう。

今回はリメイクされた「グラディウスデラックスパック」と「アイレムアーケードクラシックス」に注目。昔からのアーケードファンは遊びにいっべし。



懐かしの彼らをわが部屋に

子供のころに、一度はお世話になったはずのキャラクター達。タイムボカン、ヤッターマン、そしてガッチャマン……。そんな彼らの雄姿が今、ジグソーパズルになって復活! なんと、イラストはすべて描きおこしという豪華さ。さらに、すべて特殊なホログラムを使用してつくられており、角度によって絵柄が浮き出たように見えるのだ。

これらすべて500ピース、各¥2800で発売中。この4種の間で「宿敵ベルク・カツエ」だけは特製カードがついている

とのことなので、ちょっとオトクかもしれないぞ。



▲主役はだれだ!?



▲戦闘開始だパッチャ



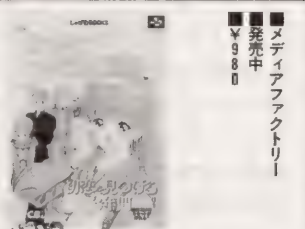
◀ヤッターマンVS ドロンボーだコロン

▼宿敵
ベルク・カツエ



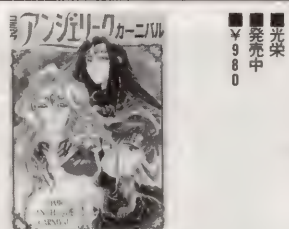
書店街

ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～
初恋を見つける3年間



SFC版の攻略本がこの本。デート中の返答例、データのほかにときメモグッズの紹介や特製シールがついているぞ。

コミック アンジェリーク
カーニバル



今や、のりにノッてる「アンジェリーク」。その世界やキャラクターの「if(もし)……」を書き下ろしたコミック。

龍の伝説



神聖にして邪悪。時代や考え方の相違から様々に見える龍(ドラゴン)。その龍を地域・文化・時代で検証した本。

番組改変ラジオコンパイル

メーカーの人もユーザーも、ノリがよすぎるくらい(失礼)コンパイル。その、コンパイルが放送している「の一みそコネコネラジオコンパイル」。これまでも放送していたのだが、こ

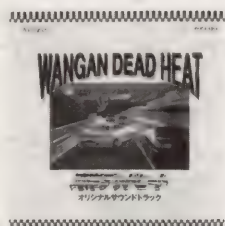
の春の番組改変の中で放送ネット局が増え、計10局になったのだ。増えたのはSTVラジオ、東北放送、新潟放送、中部日本放送、九州朝日放送の5局。右に一覧表

を作っておいたので、ぜひ参考にしてほしい。以下はそれぞれスタートする日にちだ。
STVラジオ 4月7日
東北放送 4月5日
新潟放送 4月6日
中部日本放送 4月13日
九州朝日放送 4月13日

放送局	放送曜日	放送時間
STVラジオ	日曜日	23:00～23:30
東北放送	金曜日	23:00～23:30
新潟放送	土曜日	24:30～25:00
茨城放送	土曜日	23:30～24:00
栃木放送	金曜日	24:00～24:30
ラジオ日本	土曜日	24:30～25:00
中部日本放送	土曜日	24:30～25:00
AM神戸	金曜日	22:30～23:00
中国放送	土曜日	24:30～25:00
九州朝日放送	土曜日	24:00～24:30

銀盤一覽表

湾岸デッドヒート
オリジナル・サウンド・トラック



■ポリグラム
■POCX-1017
■2月21日
■¥2800

モデル4人(REYES)が歌う“ドリフトダンシング”やエンディングのインストバージョンがボーナスとして収録。

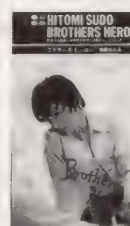
バケツでごはん
オリジナルサウンドトラック



■エアーズ
■AYCM-505
■2月21日
■¥3000

人間味溢れる動物達を描いた「バケツでごはん」。オープニング、エンディングのフルサイズバージョンを収録。

ブラザーズヒーロー／
須藤ひとみ



■エアーズ
■AYDM-108
■3月21日
■¥1000

ウルトラマン生誕30周年盤、そして円谷プロの企業CMのイメージソングとしてオンエアしているのがこの曲。彼女自身、2枚目となるこの曲。C/Wは“バーニングダイヤモンド”。

神鳳拳／SAURUS

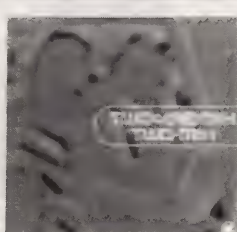


■サイトロン
■PCCB-00208
■3月21日
■¥1500

世界の神々をモチーフにした対戦格闘ゲーム。オリジナルサウンドはもちろん、使用されたS.E.も完全網羅。

今月の一本

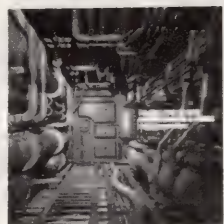
TWO→(RE)MIX



■キングレコード
■KICS-532
■3月23日
■¥1500

現在放映中(かな?)の「新機動戦記ガンダムW」。そのオープニングテーマ「JUST COMMUNICATION」[RHYTHM EMOTION]を歌っている「TWO-MIX」。この人気の高い2曲をリアレンジ・リミックスして発売するのがこのミニアルバム。また、インストバージョン(2曲とも)も収録されていて非常にお得。「ガンダムW」ファンでなくとも買って損のない一枚だ。

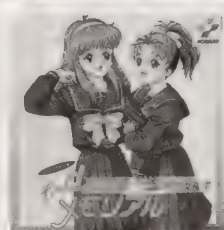
KILEAK, THE BLOOD SOUND TRACKS&REMIX



■SME
■SRCL-3496
■3月21日
■¥2800

PSで発売された「キ
リック・ザ・ブラッ
ド」シリーズのアルバ
ム。リミックスバージ
ョンも収録されている。

もっと! ときめきメモリアル MAR. ~featuring 早乙女優美~



■キングレコード
■KICA-7686
■3月23日
■¥2800

もうすぐラジオは終わ
りを迎えるが、CDはま
だ続くぞ。おまけには
ゲームサントラ「PALPI
TATION-MEMORIAL」が。

ついにスーチャーパイがアニメに登場!

アーケードほか、各ゲームマシンでも人気
の「アイドル雀士スーチャーパイ」シリーズ。
園田健一氏のイラストもさることながら、ち
よっとHなところも人気の秘密かな? その
「スーチャーパイ」がオリジナル・ビデオ・ア
ニメになることが決定。早速、3月2日に行
われたアフレコにおじゃましてそれぞれの役
の声優さん達にコメントをもらってきたぞ。



かないみか(スーチャーパイ役)~ついにビデオ
化が実現して、とても嬉しいですね。贅^{ぜいたく}に女
の子を使ったりして楽しいんじゃないかと思
ってます。ちょっとお色気もあるし。
吉田古奈美(ピーチパイ役)~アイドルになっ
たときと、ピーチパイになったときに違いが
出るように使い分けてやりました。
西原久美子(ミルキーパイ役)~みなさんのお
芝居がつくと、凄^{すご}い個性的なキャラクターが
いっぱい出てきて楽しい作品になるんじゃない
かな~と思いました。
松本梨香(レモンパイ役)~みんなが黄色い声
を出している中、私だけ男っぽい役をやしま
した。私は麻雀は弱いです。
水谷優子(チェリーパイ役)~チェリーは過激
なお姉さんで、女の子をむち打っている姿は
なかなかドキドキものでございました。

アイドルプロジェクト2



パソコンゲームからはじまり、ビデオ
になった「アイドルプロジェクト」。
第2巻「トロピカル ディメンション」
では、前回オーディション途中に宇宙人
にさらわれた未夢たちは、リゾート惑星
「バリ・ハワイ」で繰り広げられるアイ
ドル水泳ゲーム大会に参加するのだ。

■KSS
■JSVA22751
■2月16日
■¥5800



F-1 Grand Prix 1995年 総集編



■ポニーキャニオン
■PCVP-11807
■2月21日
■¥3800

17戦という変則的な形で開催された
1995年のシリーズ。そのシーズンの
ポイント、そして2年連続チャンピ
オンとなったシューマッハの雄姿が
120分の中に収められている。

0061 北京より愛をこめて!



■ポニーキャニオン
■PCVP31755(字幕)PCVP31756(吹替)
■2月21日
■¥16000

「007」や「ターミネーター」などヒ
ット作品のパロディが盛り込まれて
いるアクションコメディ映画。中国
諜報部のスパイが特殊な任務を受け、
肉切り包丁を手に入大活躍。

スコットランドより愛をこめて



■ポニーキャニオン
■PCVP-11818
■2月21日
■¥5000

いまではライブチケットも手に入れ
るの難しいイッセー尾形。そのイ
ッセー尾形がアイルランドほかヨー
ロッパに舞い降り、ライブパフォー
マンスを。彼の素顔ものぞけるぞ。

Vivid/國府田マリ子



■キングレコード
■KILM-44
■3月16日
■¥4800

'95年に行われたファース
トコンサートツアー、
東京・渋谷公会堂の模
様を余すことなく収録。
ビデオも同時発売。

KEY THE METAL IDOL Ver.8&9



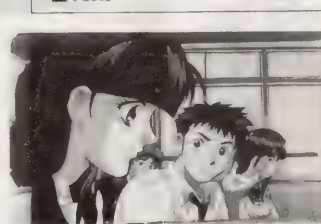
■ポニーキャニオン
■PCLG-00031
■3月6日
■¥5000

芸能活動をはじめたキ
イとさくら。だが、結
果はあまり芳しくない。
そこに、オーディショ
ンの審査員から電話が。

転校生 Etud.1「隣の転校生」



「同級生」「下級生」などの作品のノウハウ
を結集し、作り上げたのがこの「転校生」。
ちょっとHなラブストーリーだ。宿題を
かかえた夏休みの終わりに、真一の家
の隣りに引っ越してきた女の子、綾瀬葵。彼
女はなぜか真一に懐しい微笑みを向ける。
そんな彼らの周りで物語は始まる……。



■ケイエスエス
■JSVA52841
■3月8日
■¥6800

誰でも一生楽しめる競馬エンターテインメントマガジン

5月号

定価560円

3月23日発売予定

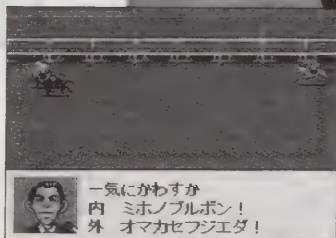
ダビスタを遊ぶ

桜花賞、皐月賞大特集

クラシック

がやってきた!

- ロイヤルタッチ、ダンスインザダーク、エアグルーヴ、イブキパーシヴ他
- 最新有力馬の動向
- クラシックを10倍楽しむ方法
- 桜花賞・皐月賞勝ち馬大予想



一気にかわすか
内 ミホノブルボン!
外 オマカセフジエダ!

ダビスタ96発売開始!

ドローンと

大特集40ページ

※ホーク爺の配合データ

一挙公開!

※ぜったい勝てる!

最強の調教方法

※マチカネイワシミズ×

初期牝馬でここまで大爆発!

今日から競馬入門

はじめる

- 予想のイロハ教えます。
- 中山競馬場完全紹介

OPERATION FILE

シミュレーションゲームファンにとっては金字塔的ソフトとなりつつある「ワールドアドバンス大戦略」。その姉妹編にあたる『作戦ファイル』がついに登場した。前作の魅力はそのままに、初心者のこと考えたマップ構成が行われるなど、注目点が多い。この特集ではその『作戦ファイル』を、マップ解説を中心に紹介する。名司令官への道は今開かれる！

WORLD ADVANCED

大戦略

作戦ファイル

PRESS START BUTTON

ORIGINAL GAME © SystemSoft 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1996



ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル



- セガサターン
- セガ
- 発売中
- ¥4800
- シミュレーション

「今度の『大戦略』は「スタンダード」のキャンペーンは大拡充で迫るぞ！」

その名前から、単なる前作「ワールドアドバンス大戦略」のデータ更新のみのソフトと思われるが、実際にはあちこち手が増えられ、期待をはるかに越えた魅力を感じることができるはず。



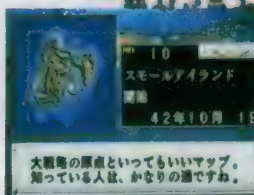
↑モードの選択画面は前作と変わらず、変わっているのはこの中身なのだ

例えば前作ではその少なからず不評を買っていたスタンダードマップ（単独で遊べるもの）は10枚から32枚へと大幅に増加しているし、その難易度も初心者から超上級者むけのものまでバラエティーに富んでいる。

キャンペーンにしても、新たな試みである仮想キャンペーンが採用されるなど、注目点も多い。基本ルールはそのままなので、前作から継続して遊べるのも嬉しい。



「共和国は島国ながら豊富力により、莫大な利益を上げ、リードし国民は裕福な生活」



↑仮想大陸での大戦を再現する、仮想キャンペーン。選択肢が多いので、何度でも遊べるぞ



↑セーブデータが一切無ければ、モード選択画面はこんな感じになる

キャンペーンモード

キャンペーンゲームとは？



部隊を引きつづける

いま流行のファンタジー・シナリオシミュレーションのように、複数のマップを順番にクリアしていきながら、部隊を引きついでいくモードを「キャンペーンモード」と呼んでいる。経験値を積んだ部隊がそのまま別のマップでも活躍できることから、パーティーを戦場で成長させるRPGと似ているので、「シミュレーションRPG」と呼ばれることもある。

「作戦ファイル」ではマップが進むにつれ、経験値と引きかえに兵器自身が新しくなることもある。



↑経験値がたまれば新しい兵器を配属するチャンスが生まれるのだ

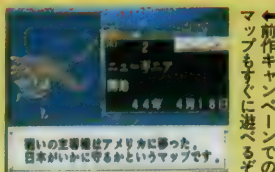
スタンダードモード

スタンダードモードとは、一つ一つのマップを単独でプレイできるモードのことを指す。今遊んでいるマップは、それ自体で完結しているというわけだ。

このモードでプレイした場合、各陣営の操作の変更は自由に行けるものの、兵器の進化・改良を行ったり、そのマップでの作戦図を参照することはできない。これらの要素を楽しみたければ、キャンペーンモードにチャレンジすべし。

その代わりスタンダードモードにおさめられているマップは、実に多種多様といえる。

はじめて「大戦略」系のゲームをプレイした人のための、難易度



↑「なにこれ？」と思わせる奇妙キテレツな兵器も随々登場する

が低くマップ自身も小さくまとめられたもの。パズル的な要素が含まれるもの。変な兵器が登場するもの。前作キャンペーンでしか遊べなかったもの。そして超ハードな戦いをプレイヤーに強いるもの。まさに「初心者から玄人まで」すべての人が満足できるのが、スタンダードモードなのだ。



↑スタンダードモードのマップは、その難易度や性質からタイプに分類される

スタンダードマップ解説：P.67～
キャンペーンマップ ソビエトキャンペーン：P.71
仮想キャンペーン：P.75

1 スタンダードモード・マップ大解説 1

スタンダードモードとはすでに説明している通り、それぞれが独立していて、一つの作戦を楽しむマップが登場するモードだ。パソコン版「大戦略」からこの「作戦ファイル」に移植された名マップもあれば、初心者向けの小規模なマップもある。

これらのマップは4つのジャンルに分類されている。順に初心者向けの「ビギナーズ」、中級者以上向けの「エキスパート」、多人数でプレイするための「マルチプレイ」、変わった趣向が楽しめる「ネ

クストレベル」である。今回はこれらの中から代表的なものをいくつか選んで解説を加えることにする。それ以外のマップについては自らの目で確かめて欲しい。



↑スタンダードマップは四つのジャンルに分けられている。目的にあったものを選ぶ

↑スタンダードマップの中にはとんでもない超兵器同士が戦いあうものもある。時代背景を気にせず純粋に戦術を楽しむぞ



←前作でのキャンペーンマップも登場する

ビギナーズ

パソコン・ゲーム機を問わず、「大戦略」シリーズなら欠かせない、定番中の定番マップ。ほどよくさまざまな地形が混ざりあい、二カ国の対戦が十分に味わえる。なお「作戦ファイル」ではバランスの関係から、このマップでの艦艇の生産はできないようになってるのがちょっと残念。

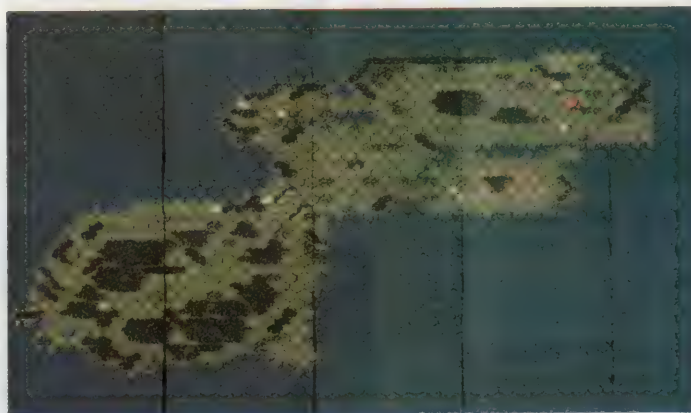
島のくびれた部分を中心に、島の大多数は中立都市・空港である。これらをいかに素早く占領し、経済力をつけるかが、勝敗を大きく左右することになる。とりあえずは足が速く索敵能力も高い装甲車を複数派遣し、最低でも島の中央部より赤国側への進行をはたしておく。装甲車では占領はできないが、敵の侵入を防ぐことは可能だ。

アイランドキャンペーン

赤国はソ連の生産型なので、強い戦車が多い。戦車対戦車の戦い

は被害を大きくするだけなので、空爆で痛めつけるのがベストだ。

〈全体マップ〉



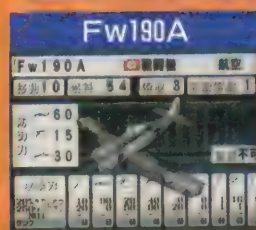
↑自国の生産型はドイツ。なかなかいいモノが揃っている

↓島の中央部のくびれ部分。ここを絶対先行して取ること



↑強いソ連の戦車を有する赤国。まともに戦車で立ち向かわず、空爆なり砲撃で叩いてしまおう

注目の兵器たち



↑制空権を得るのに必要不可欠。爆撃しての対地攻撃も可

↑すべての面で文句無し。次々に量産して前線に送ろう

スタンダードマップ一覧

No	マップ名	ジャンル
1	アイランドキャンペーン	ビギナーズ
2	ニューギニア	
3	ミンスク	
4	モスクワ	
5	コーカサス	
6	バトルオブブリテン	
7	山を越え森を越え	
8	森の半島	
9	レッドクロス	
10	スモールアイランド	
11	天国に一番近い島	
12	TRY 1	
13	TRY 2	
14	キューブ	エキスパート
15	ベルリン	
16	スモレンスク	
17	ロサンゼルス	
18	ニューファンドランド	
19	ウィンターウォー	マルチプレイヤーズ
20	マーケットガーデン作戦	
21	レッドベア	
22	クルスク	
23	ファレーズ	
24	インド	
25	バルジ	
26	ハリコフ	
27	フォートレス	
28	瀬戸内海ウォーズ	
29	島の死守	
30	パークランド	
31	満州国の終焉	ネクストレベル
32	巨砲轟く	

ビギナーズ バトルオブブリテン

〈全体マップ〉



前作『ワールド〜』のドイツキャンペーンに入っていたマップ。ドイツとイギリスの間で、ドーバー海峡をはさんで繰り広げられた一大航空決戦を再現したマップ。プレイヤーはドイツ軍となり、友軍と協同してイギリス本土への猛爆を行うのである。

前作でのコツ同様に、このマップでも序盤の動きがかなり重要となる。ドーバー海峡沿いに複数の高射砲（88mm砲）を配置し、その射程内でイギリス航空



機を迎撃していく。航空優勢が確かなものになったらさっさと88mm高射砲は削除し、さらなる航空機を生産して爆撃にあたる。

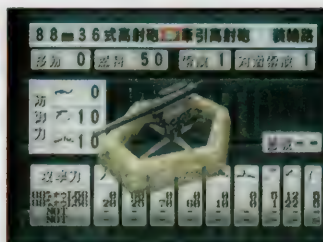
最初の目標は敵レーダー基地と各種対空砲。これらを排除できたら、イギリス本土の飛行場や都市を爆撃し、敵をじわじわと痛めつけていこう。工事を行なう補給車は優先して攻撃するのを忘れずに。

要注意な敵ユニットたち

一つ一つの攻撃力は大したことなくとも、何度も攻撃を受けるとユニット自身の壊滅の可能性もありうる。見た目の小ささから軽視されがちな対空砲や高射砲だが、大量に置かれると敵戦艦機より恐れ存在になる。幸い、隣接する敵に対する攻撃力はかなり低いので、さっさと爆撃してつぶしてしまうのが吉だろう。



イギリス本土内に山のように存在する対空砲。真つ先に倒せ



比較的に安くて敵航空機には抜群の攻撃力を発揮する88mm高射砲。序盤の生産目標だ



多少の損害を受けても、索敵範囲を広げる敵レーダーは真つ先に攻撃すること

エキスパート ウインターウォー

第二次世界大戦がドイツのポーランド侵攻によって始まった後、ソ連とフィンランドの間で行われた、世間一般にはあまり知られていない「冬戦争」をテーマとしたマップ。数で攻めるソ連軍に対し、質のフィンランド軍がどう守るかがポイント（実際ゲーム上でも、フィンランド軍の訓練度はソ連軍の倍以上になっている）。プレイヤーが担当するソ連軍は、友軍と担

当範囲が重なっているの、交通渋滞に陥りやすい。移動に注意しないとたちまち立ち往生し、そこに敵の砲弾が降りかかることにもなりかねない。

天候も雪になりやすく、航空機はあまりあてにならない。カチューシャや122mm野砲を中心に敵を遠距離から攻撃し、重装甲のKV-IIを前面に押し立て、一步一步確実に前進していくようにしよう。要塞陣を越せば勝利は目前だ。

このマップではすぐに雪が降る。こうなると航空機の爆撃は不可能。野砲やカチューシャの独壇場だ

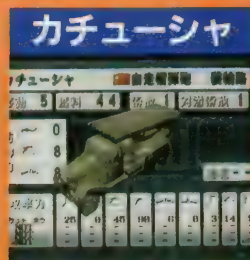
〈全体マップ〉



晴れた時には航空機を全力出撃させて、要塞を爆撃しよう。戦艦機にもロケット弾を積めば、それなりの効果を発揮するぞ



注目の兵器たち



移動後に間接攻撃ができる優れモノ。量産すべし



足は遅いが重装甲が売り。要塞とも分の戦いができる

マルチプレイヤーズ 瀬戸内海ウォーズ

「アイランドキャンペーン」と並んで、パソコン版「大戦略」では定番のマップ。瀬戸内海を囲んだ地域をマップ化し、四カ国が覇権を争うというもの。知っている地形での戦いは、単なる空想マップ以上に燃える戦いが楽しめる。

このマップが「作戦ファイル」に登場するにあたり、もう一つ追加された特徴として、生産できるユニットの珍しさがある。前作では隠し兵器・未完成兵器としてほとんど見かけることのなかった、あるいは聞いたことすらなかった人も多いはずのスーパー兵器たちが一堂に会し、戦いあうのだ。例を挙げるのならプレイヤーが担当することになるアメリカ軍では、量産されずに終わった超重戦車T-95や、「こんなの作っていったいどこを爆撃するんだ!？」といったくなるような超大型爆撃機B-36などがある。あまり深いことを考えず、これらのスーパー兵器たちを戦わせるのが正しい遊び方だ。

このマップでは新たな艦船生産



↑ドイツ陣営の生産画面を見てみたところ。マニアには生憎のもの超兵器が山盛りだ

が不可能なので、敵地への侵攻は陸上からのものに限られることになる。逆にいえば、陸路をふさぐことで敵の侵攻をある程度限定できるわけだ。プレイヤーの陣営としては四国の西側から攻めてくる敵軍が邪魔なので、さっさと爆撃して橋を落とすこと。あとは中国地方の瀬戸内海方面からゆっくりと進撃すればOK。

〈全体マップ〉



↑初期配置の艦船は有名どころのもの。戦艦武蔵vsH型戦艦のような、某小説のような戦いもありうるかも

↑嫌な敵を封じ込めるには、敵の侵攻ルートを破壊するのが一番。「作戦ファイル」での基本戦術だ



注目の兵器たち

本文でも述べたが、このマップにはドイツ・アメリカ・日本・ソ連の超兵器たちが続々と登場する。通常マップやキャン

ペーンで活躍させられなかった彼らを続々と量産させ、思う存分戦わせてこそ、このマップもいきてくるといふものだ。



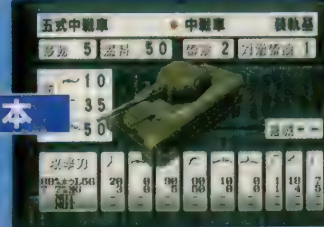
↑B-29よりはるかに大きいB-36。こんな爆撃機で爆撃されたら木っ端みじんだ



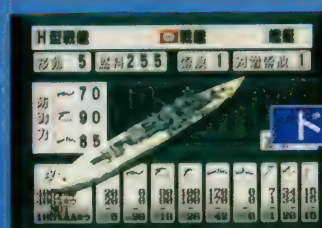
↑ドイツの重戦車に対抗して試作された超重戦車。実戦で使われることはなかった



↑計画で終わった日本の超重爆撃機。戦艦大和と同じ建設費がかかるという説もある



↑量産前に終戦を迎えた、日本の本格的対戦車用中戦車。かなりの性能を誇る



↑ビスマルクなどの後に建造予定だったドイツの大型戦艦。大和と互角との話も



↑電動モーターで動く超大型重戦車。だが「総身に知恵がまわらね」だったようだ



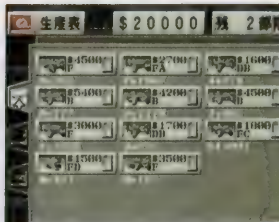
↑唯一ベルリンを爆撃した、ソ連の長距離爆撃機。エンジンの不調さがネックだった



↑大戦末期に登場したスーパー重戦車。そのほとんどは朝鮮戦争で活躍することになった

エキスパート ベルリン

《全体マップ》



↑特に航空機にその高性能さが現れているドイツの兵器たち。予算があれば……

前作でのアメリカ及びドイツキャンペーンの最終マップ。西からはイギリス・アメリカ軍、東からはソ連軍が迫りくる中、

↑橋を爆撃で落とし、連合軍側の侵攻を最小限に抑える。そうすればソ連軍に戦力を集中させられるぞ



ドイツの首都ベルリンを守るための最後の戦いがテーマのマップ。

史実ではほとんど活躍できなかったさまざまな新兵器が生産できるのはいいが、その兵器の強さを



もってしても両側から迫る敵軍を押さえつけるのは難しい。まずは爆撃機を用いて西側の敵軍が渡りそうな橋をすべて爆撃して破壊し、少しでも前進を食い止めよう。防衛のための最小限の戦力を西に向かわせ、残りはすべて東に投入する。東のソ連軍は堅い兵器が多いが司令部間の距離は近いので、ゴリ押しすればさほどの苦勞もなく司令部を破壊できるはずだ。

エキスパート レッドベア



↑次から次へと現れるソ連軍車も、航空攻撃にはかなわない。先手必勝で爆撃せよ



《全体マップ》

北海道と樺太を戦場にした、パソコン版「大戦略」でおなじみのマップ。樺太南部から陸づたいにやってくるソ連軍を、いかに日本軍が撃退するかがテーマになる。

このマップは極端な話、速攻戦ともいえる。序盤でちまちま陸上兵器を作って防衛戦を作っていた

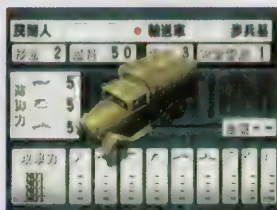
のではいつまでやっても勝てない。序盤で航空機を作ってソ連軍の足止めを行い、北海道北部から先には一步も進ませないようにすること。陸上兵器の生産は後でよい。

ネクストレベル 満州国の終焉

《全体マップ》



太平洋戦争が終わる直前、火事場泥棒的に日本に宣戦布告し、満州国（今の中国東北部）に攻め込んできたソ連軍と、そこに住んでいた民間人＆彼らを守るべき日本



↑新ユニットとして登場する民間人。このユニットを守るのがこのマップの目的だ

兵の戦いがテーマ。スタンダードマップにしては珍しく、陣営の操作（人間かCOMか）を変更できないようになっている。

航空機も生産できない日本軍としては、地形を最大限に活かし、ソ連軍の侵攻を遅らせるしか手がない。野砲も最大限に使うべし。

ネクストレベル パークランド



↑アメリカの秘密兵器？ここの機械化兵も、ドイツのユニットとして登場する



《全体マップ》

アフリカ東部にある、南北にのびる島マダガスカル。この島を舞台に、前作で謎の兵器(?)とされていたユニットを自由自在に操れるマップだ。ちなみに登場する陣営はスペースドイツとアメリカSFX。もう無茶苦茶である。

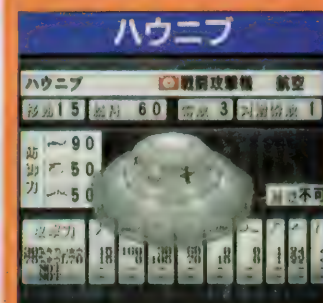
このマップでは特に戦略というものはない。初期配置分しか使えない機械化兵とハウニブが全滅しないようこまめに補充を行いながら、一步一步前進していけばそれ

でOK。むしろキョウリュウとハウニブの戦い、機械化兵と普通の歩兵の銃撃戦など、変なバトルシーンを満喫する方が楽しそうだ。



↑キョウリュウ対ハウニブ、夢の対決が今ここに実現！勝つのはどちらか？

注目の兵器たち

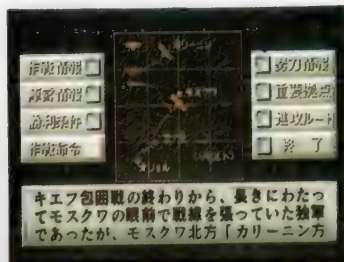


↑現在にいたるまで謎につつまれている、ドイツの空飛ぶ円盤。ゲーム上では機銃とレーザー砲を搭載している



↑前作では日本の秘密兵器として登場。今作では対空火力も加わり、重戦車にクラスチェンジしての登場だ

2つ用意されているキャンペーンのうち、史実戦がこのソビエトキャンペーン。そのほとんどは前

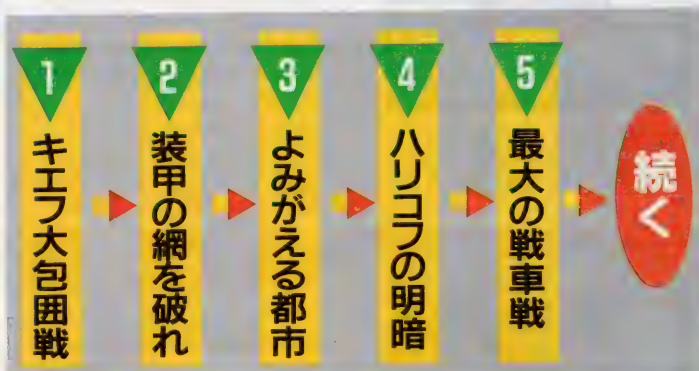


キエフ包囲戦の終りから、長きにわたってモスクワの戦線で戦っていた独軍であったが、モスクワ北方「カリーニン」

作でのドイツキャンペーンのマップの流用だが、ユニットの配置が異なるし、何よりも立場が逆なので意外と新鮮味が感じられる。

前作で自軍として使ってきたドイツ軍を敵にまわして戦うという点も面白いが、何よりもソ連の兵器を使い、進化させられるところに魅力を感じる人も少なくあるまい。無骨ながら装甲の厚さに頼りになる戦車たちや、強力な野砲たちの格好良さに酔いしれてくれ。

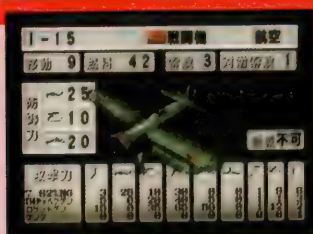
(ソビエトキャンペーン・マップ進行図)



ソビエト兵器大解説コーナー

今回解説できる範囲のマップで使えるソ連軍兵器のうち、代表的なものをピックアップして紹介しよう。さらに4項目についてA～Eまでの5段階評価を行い、その兵器の実力を一目で把握できるようにした。実際にキャンペーンプレイを行なう際の参考にしてほしい。

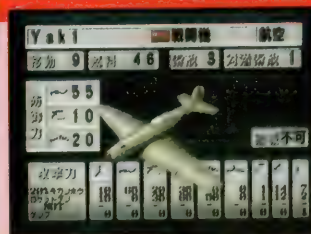
今回解説できる範囲のマップで使えるソ連軍兵器のうち、代表的なものをピックアップして紹介しよう。さらに4項目についてA～Eまでの5段階評価を行い、その兵器の実力を一目で把握できるようにした。実際にキャンペーンプレイを行なう際の参考にしてほしい。



I-15

改良型まで勘定に含めると、6000機も生産されたソ連の複葉戦闘機。1933年から生産が開始されている。機体は金属と木の両方が用いられ、第一次大戦時から第二次大戦時への過渡的な機種だったことが分かる。ノモンハン事変ではソ連軍の主力戦闘機として出動し、日本の97式戦闘機とも空中戦を行っている。だがゲーム上では進化先のI-16の低性能とも合わせ、不必要な機体だ。

攻撃	E	機動	C
防御	E	総合	D

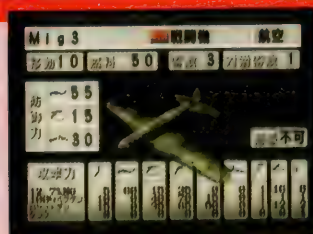


Yak1

1938年の計画によって開発されたソ連の戦闘機。1940年には初飛行に成功し、量産が開始、前線に送られていった。同機の最大の特徴はその高速性と操縦性の良さにあり、多くのパイロットが好んでいたという。同僚後継機まで含めると、30000機もの機体が生産された。

将来性もあり、戦闘機としての性能も優れている。主力戦闘機の役割を持たせよう。

攻撃	B	機動	C
防御	B	総合	B

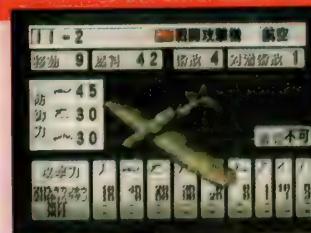


Mig3

ミコヤン設計局で設計された戦闘機。前作のMig1型の操縦性に手を加えたもので、速度性能に優れている。だが高度によって操縦性がガタ落ちし、ドイツ軍の戦闘機には太刀打ちできなかった。戦場への投入は1941年から。しかし次第にYakシリーズに道を追われるようになる。

戦闘機爆撃機としても使える。ただ、史実通り戦闘機はYakに統一した方が無難？

攻撃	B	機動	B
防御	B	総合	B



Il-2

機体のほとんどの部分に装甲がつけられ、並みの機銃や対空砲火では落とせなかった、超重装甲戦闘攻撃機。シュトゥルモビクという呼び名が有名である。各生産型あわせて30000機以上が生産され、その多くは戦後も使用された。

高い対地攻撃・防御力、索敵能力の大きさ、対戦闘機戦での生存可能性の高さなど、優秀な点が多い。生産して損はない。

攻撃	B	機動	C
防御	B	総合	A



TB-3

設計は1920年代に始まったものの、開発が難航し、1935年になってようやく完成した大型爆撃機。第二次大戦開始時にはすでに旧式化しており、主に空挺部隊の空輸などに使われていたようだ。

一般ユニットへの攻撃はII-2に任せるとしても、橋や敵都市の爆撃のため、最低1ユニットはこの機体を生産しておくべきだろう。値段は高いがそれなりの効果はある。

攻撃	B	機動	A
防御	B	総合	A





攻撃	A	機動	E
防御	E	総合	B

152mm野砲

1938年から前線配備された、大型の野砲。最大射程は10Kmを楽に越え、その威力ともあわせ、非常に効果的な野砲として多数配備された。戦争後半には各種自走砲の主砲にも使われている。ドイツ軍もこの砲を捕獲し使用している。

122mm野砲から進化させねばならないのが難点だが、その射程の長さ⑥は非常に魅力的。最低でも2〜3ユニットはほしい。



攻撃	A	機動	B
防御	E	総合	A

カチューシャ

トラックの上にロケット砲を搭載しただけの至極簡単な兵器。命中精度は悪いが、威力は大きくコストも安くつき、大量生産が可能なので、ソ連には最適の兵器となった。ドイツ側ではその音から「スターリンのオルガン」として恐れられる。

移動後にも間接攻撃ができる唯一の兵器として、非常に貴重かつ有効な兵器。大事に育てて経験値をため、敵を制圧しよう。



攻撃	C	機動	D
防御	A	総合	B

KV-IE

主砲はT-34と同じ76.2mm砲。装甲は当時としては最大級の75mmを誇った、超重戦車。E型は初期のA型に増加装甲をつけたバージョンである。独ソ戦開始時においてドイツにはこの戦車の装甲を破る砲は存在せず(88mm高射砲がかるうじて可能だった程度)、ドイツ軍はパニックにおちいった。

装甲の厚さはゲームデータ上にも現れている。後半まで使える、頼りになるやつだ。



MAP:1 キエフ大包囲戦(1941.8.27~1941.10.3)

ドイツ軍がソ連に侵攻した直後の、キエフにおける一大包囲作戦をテーマとしたマップ。史実ではドイツ軍の包囲作戦により、ソ連軍は多大な損害を受けてしまう。もちろん史実の通りに進んでしまうと負けてしまうわけだから、それを防ぐ必要があるわけだ。

マップ左上にあるドイツ第2軍司令部を破壊するのが勝利条件。しかし、もたもたしていると南方からドイツ軍の援軍が現れる。この部隊に後方からとどめをさされないよう注意すべし。



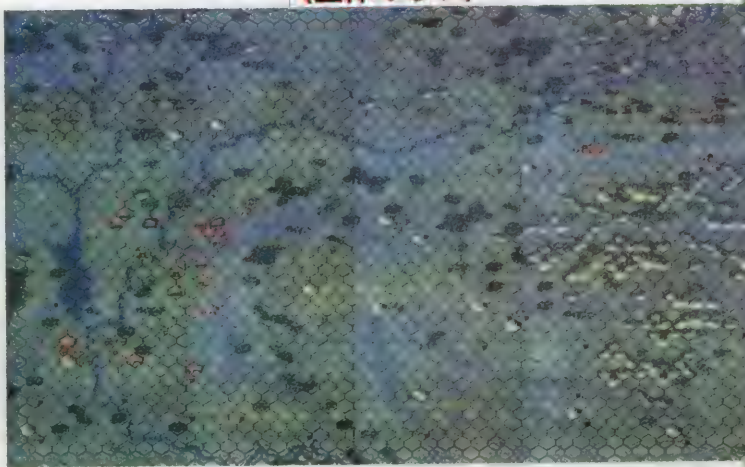
↑このマップではT-34は生産できない。初期配置のものは大切に扱おう

初期配置のT-34やKV-Iは大事に使うように。



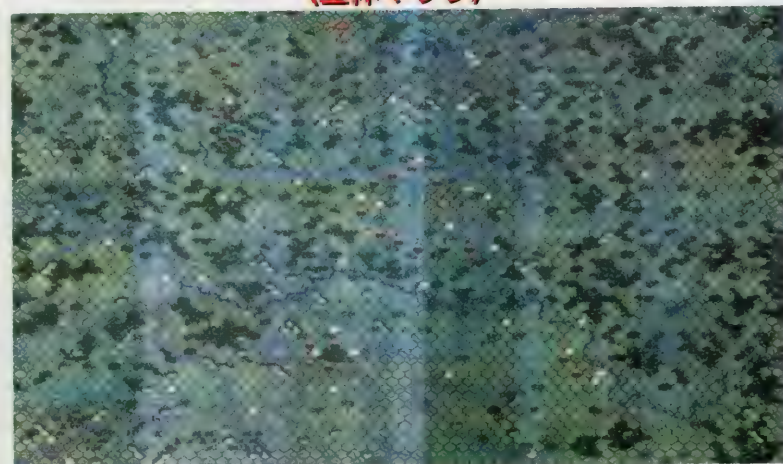
↑序盤はこの橋の攻防戦が鍵。航空機で頭を抑えろ

《全体マップ》



MAP:2 装甲の網を破れ(1941.12.5~1942.12)

《全体マップ》



モスクワ前面でのドイツとの攻防戦をテーマとしたマップ。雪の降る中、自国の首都を守るため、プレイヤーは奮戦しなければならない。

まずはマップ南西にある方のドイツ軍司令部への攻撃を優先すること。じきに登場する友軍の増援が、北西のドイツ軍の相手をしてくれるからだ。

ただしもたしていると、制限時間が過ぎてしまうので注意しよう。



↑雪が降りやすいので、野砲やカチューシャを使おう



↑雪が降りつもると川が凍結し、通行可能になってしまう。戦線の形成に注意

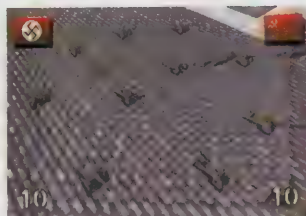
MAP:3 よみがえる都市(1943.1.10~1943.1.29)

《全体マップ》

ドイツ軍30万人が包囲せん滅された、かの有名なスターリングラード攻防戦をテーマとしたマップ。小さなマップの中で、多くのユニットが入り乱れて戦うことになる。

序盤は南方から迫るドイツ軍に対しては橋の司令部側にKV-Iを配置してフタをし、その一方で北部にあるドイツ軍司令部に攻勢をかけて早期占領を目指す。こうしておけば、スターリングラード軍の野砲でドイツ軍は勝手に壊滅していく。また、152mm野砲はぜひ使うこと。マップの半分ほどを射程内におさめることができるぞ。

このマップでも雪が降りやすいので、野砲やカチューシャが大活躍する。前線に堅いKV-Iを配置し、野砲などの支援を受けながら少しずつ前進すれば、たやすく勝つことができる。



↑152mm野砲の射程の長さが実感できるマップ。戦車も歩兵も一撃だ！



MAP:4 ハリコフの明暗(1943.3.4~1943.5.2)

スターリングラードで大勝利をおさめたソ連軍は、その余勢をかってハリコフ方面にまで進撃する。だが補給を考えない無謀な進撃であったことや、ドイツ軍の名将マンシュタインの策略にはまり、逆に包囲せん滅されてしまった…というのが史実。

もちろん史実通りではプレイヤーの負けになってしまうので、そうさせない努力をすることが必要だ。このマップ最大のポイントは、ゲーム中盤に南方から突然やってくる敵のマンシュタイン軍の増援。ちょうど前線の一步後方くらいの位置にタイミングよく現れるので、前方の敵にばかり目を向けているとあっという間に包囲され、カチューシャや野砲、補給車などの大切な後方支援ユニットが破壊されてしまう。

マンシュタイン軍が現れたら優先して攻撃し、壊滅させること。これができれば後は楽勝だ。

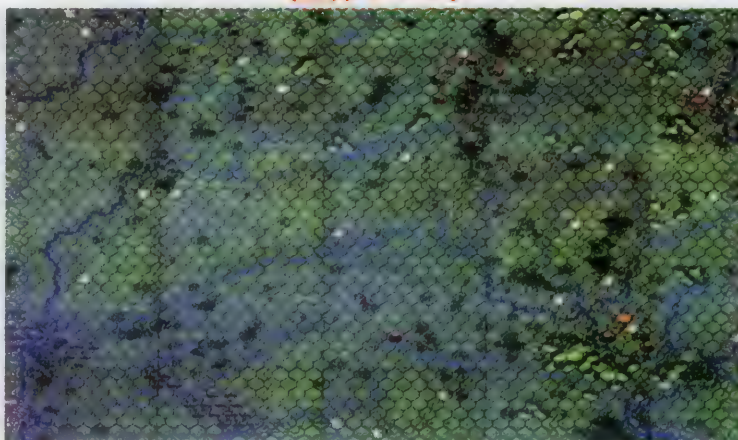
敵の増援に注意

↓3月10日にいきなり南方からマンシュタイン軍が現れる。かなり強力な陣容なので要注意



↑経験を積んだカチューシャなら、タイガー1相手にだって五分以上の戦いが可能。敵の増援の攻撃で失わないように注意せよ

〈全体マップ〉



コラム：史実ではどうなったの？

本文でも多少述べたが、スターリングラードでドイツ軍は30万以上もの兵力を失って退却する。自分の名前がつけられた都市でドイツ軍を倒したことに気をよくした当時のソ連のスターリンは、さらなる勝利を求め、部隊の前進を指示。「スターリングラード以上の勝利を！」の合い言葉の下、ハリコフの解放に成功する。だがこれはドイツ側のワナだった。

ドイツの名将マンシュタインはスターリングラード攻略失敗でしょげているヒトラーから当作戦での自由裁量の許可を得、ソ連が補給線を伸ばしきった所で反撃する作戦を実行に移す。かくしてドイツ軍は反攻作戦を開始、ハリコフも再度ドイツ軍に奪回されるのであった。このあと戦いは一時こう着し、クルスクでの大戦車戦にいたるのだ。

MAP:5 最大の戦車戦(1943.7.4~1943.9.1)

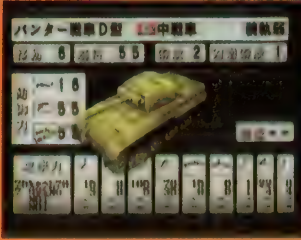
〈全体マップ〉



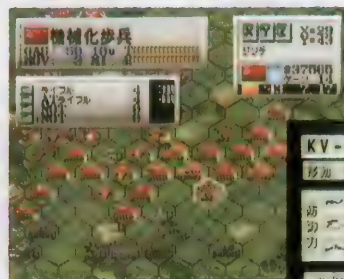
要注意な敵ユニットたち

史実では故障が多くドイツ兵の頭を悩ませたパンター戦車も、ゲーム中ではいっさいの故障ナシで登場する。防御力・攻撃力・機動力すべてにおいてバランスの取れた戦車なので、戦車どうしの戦いに持ち込もうとするのはやめておいた方がよい。

この他にもエレファントをはじめ、敵には各種の重戦車が登場する。航空機なり野砲のお世話になるのが一番だ。



↑エンジンの故障はゲームでは再現されていないので、万能戦車と化したパンター。手ごわい相手だ



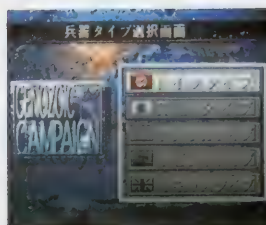
↑まずは南方にある敵司令部に集中攻撃をかける。移動ルートが狭いので、渋滞気味になるのはいたしかたない

↑攻撃力はともかく、防御力ならまだKV-1は通用する。このマップでも導入しよう



2つあるキャンペーンのうち1つがこの仮想キャンペーン。プレイヤーは架空のパラド大陸で戦乱に巻き込まれるパラセラ共和国の大統領兼軍最高司令官になり、次々とやってくる危機に対し断固として立ち向かわねばならない。

このキャンペーンでの特徴は2つ。一つはゲームスタート時に生産型を5つの中から選べること。これについては後に分析する。もう一つはマップによって、作戦終了時に次はどちらに攻め込むかをプレイヤーが選択できることだ。

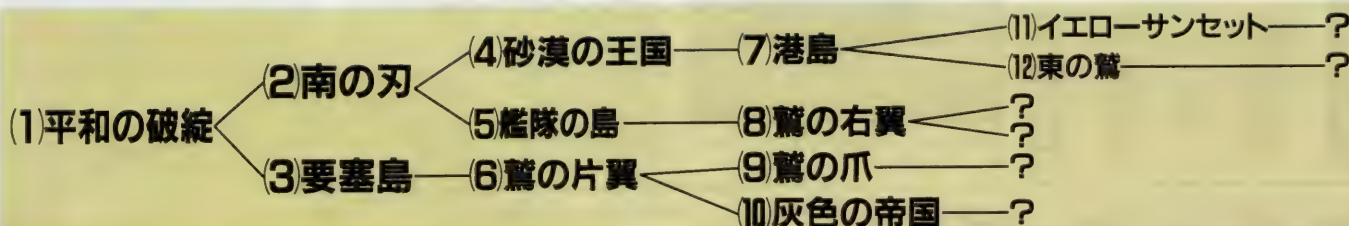


★選べる生産タイプは全部で5つ。タイプによって難易度もクンと違ってくるのだ



★ゲームが進行してくると、次に進むマップを選択する機会もある。マップを選ぼう

仮想キャンペーン・マップ分岐図



生産タイプ分析コーナー

仮想キャンペーンではスタート時に、自分の国の生産タイプを選択できる。一度選べば最後まで変更できないから、よく考えて選ぶ必要がある。

生産タイプによってマップ分岐や敵の陣容、勝利条件が変わることはないが、自軍の強弱によりマップの難易度が相当変わってくるからだ。

ドイツタイプ

スタート直後の戦車が多少頼りないのを除けば、陸上・航空兵器共に最高級の質を誇るのがドイツタイプ。さらに将来性についても、太鼓判を押せるほどの優秀な兵器が登場を待っているのでもまったく問題なし。

ただし生産できる兵器すべて

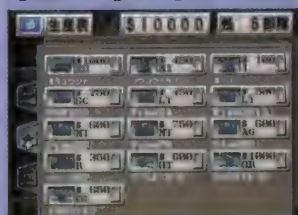
陸	軍	A
空	軍	A
将	来	A
総	合	A

が優秀なわけでもない。「使える」兵器のみを生産し育てていこう。戦車なら4号系だけを生産していればいい。3号系は切り捨ててかまわない。



★発射速度が遅いのが難だが、なかなかの攻撃力を持つ4号D型。マップの進展と共によりよい戦車に進化するのだから大切にしよう

陸軍初期



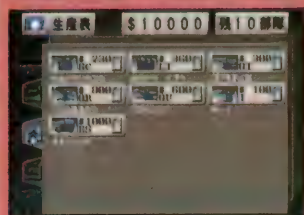
本文でも述べた通り、戦車は4号D型のみを作ればいい。105mm野砲もいくつか作って前線に送り、早いうちに150mm野砲に進化させるようにしよう。航空機が優秀なため、高射砲や対空車両は序盤に使い捨て感覚で作るのみ。

空軍初期



戦闘機は Fw190が登場するまでは、Bf109シリーズで我慢する。また、史実では全然活躍しなかった戦闘攻撃機 Me110シリーズは、ゲームでは実によく働く機体として登場する。進化先も期待が持てるので重点をおこう。

陸軍初期



スタート直後は中戦車ですら生産できない状態。さらに日本の軽戦車は実質的に他国の装甲車かそれ以下の性能しかもたない。経験値をためれば多少は立ち向かえるようになるが、それでも前途は暗い。とほほ。

空軍初期



防御力に難があるが、ほとんどの機体は攻撃力が高く、航続力も長いスグレモノ。すぐにあの名機「零戦」も生産できるようになるし、後半では優秀な航空機が次々に登場する。弱い陸軍を徹底的に援護してやろう。

戦車が弱すぎる。いくら航空機に優秀なものが多くても、戦いの主役である戦車や歩兵などの陸上兵器が役に立たないのでは話にならない。



★前半の主力戦車である97式中戦車。機動力が並である以外は、すべての面で他の国に劣っている。話にならない

マップが進行すれば4式中戦車や5式中戦車のようなまともな戦車が現れるが、その頃には他の陣営ではより強い戦車が登場していることになる。

航空機はそこそこに強い。特に戦闘機の強さは抜群。航空戦中心でいくしかなかろう。

陸	軍	E
空	軍	B
将	来	C
総	合	D

日本タイプ

量産と合理化の国、アメリカ。そのアメリカの兵器を使えるこのタイプは、実は初心者向けであるといえる。

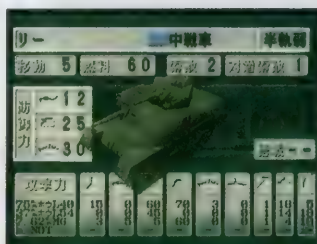
兵器の設計概念に「防衛中心」があるこのタイプでは、防御力が高いものが多い。しかもそれなりの攻撃力をもっているから、頼りになる。

中盤までは戦闘機の弱さを頭を痛めるかもしれないが、それ以降は優秀な機体が次々

陸	軍	B
空	軍	B
将	来	A
総	合	B

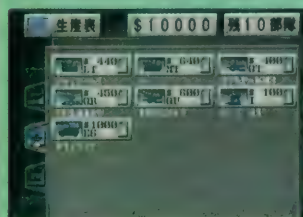
登場する。戦車も重戦車の登場は遅れるものの、中戦車には良いものも多く、比較的楽に戦いを進めることができる。

野砲が強力なのも見逃せない。だが感情移入がしにくいのも事実。あまりにも合理的すぎて魅力を感じられないのだ。



↑最初からこんな優良戦車が使えらだなんて嬉しいすぎる。日本タイプに分けてやりたい

陸軍初期



何も考えずリーだけを量産していれば問題なし。これだけ強ければ、敵の戦車とも十分に戦える。

また、野砲の進化バリエーションが多く、役立つものもかなり揃っている。105mm野砲は多めに生産して経験を積ませよう。155mmロングトムへ進化させれば長射程を活かし、敵を圧倒できよう。アメリカの基本はあくまでも「圧倒的物量」と「後方支援」なのだ。

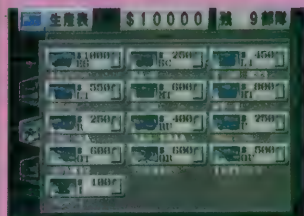
空軍初期



戦闘機が多少弱いのが困りものだが、この劣勢は中盤くらいまで続く。だがその分強力な爆撃機が今後続々と登場するので心配はいらない。防御力もかなりあるので、護衛戦闘機が弱いでも大丈夫なのだ。

艦上機が充実しているのも特徴だが、空母が生産できない仮想キャンペーンではあまり意味がない。単純にスペックだけで検討すべし。

陸軍初期



バラエティーに富んだ兵器が並んでいるが、使いやすい兵器はほとんどない。後ほど主力戦車となるT-34やKVシリーズが生産できるようになるまで、T-28やKV-IIを生産するべきか。むしろ最後まで使えるカチューシャや野砲を多めに作り、戦車が充実した時に備えるのがいいだろう。

高射砲などの対空兵器はほとんど進化しない。この場で揃えておくべし。

空軍初期



単純明快なのか、シンプルイズベストというべきか。戦闘機・攻撃機・爆撃機各1種類しか存在しないので、悩むことがまったくない。むしろこれくらいさっぱりしている方が気持ちいい。

攻撃機や爆撃機はともかく、戦闘機のI-15は、旧態依然の複葉機。じきに量産すべき系列のYakやMigが生産できるようになるので、使い捨て感覚で使用するのがいいだろう。

ドイツ軍以上に妙な兵器が多いのがこのソビエトタイプ。



↑最初から生産できる重戦車KV-II。色物兵器が好きな人なら、つくりたいは生産するべき？

初期生産兵器を見てもらえばそれは一目で分かるだろう。

だがすぐにあの名戦車KVシリーズやT-34シリーズが生産できるようになることを忘れてはならない。さらに唯一移動後も間接攻撃できるカチューシャや、射程6の152mm野砲を持つ陣営でもあるのだ。航空戦力が弱いのが気になるが、それは陸上兵器の強さで十分にカバーできる。

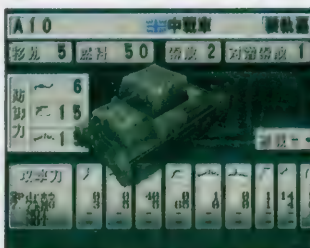
陸	軍	A
空	軍	D
将	来	B
総	合	B

試行錯誤を繰り返すも、とうとう第二次大戦中はまともな主力戦車を作り出せなかったイギリス軍。そのイギリスの生産タイプにも、戦車開発の苦勞がにじみでている。

生産できる戦車の軽戦車が3、中戦車が3、重戦車が1とかなりの数。だが強いかどうかとなると話は別だ。他国の生産型と比べるとどうしても見劣りする。空軍が比較的

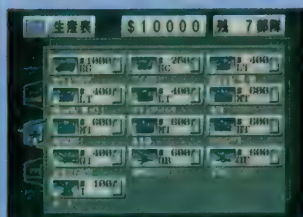
陸	軍	C
空	軍	B
将	来	B
総	合	C

充実しているので、やはり空軍中心でいくべきだろう。



↑戦車は種類が多いがどれもばつとしない。防御力も高くないし……困ったものだ

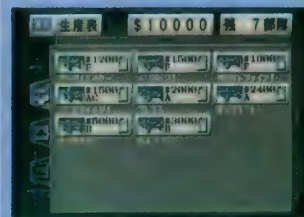
陸軍初期



本文中でも述べた通り、種類は多いがあまり使えない戦車ばかり。機動力が高くないのも頭痛のタネ。自分が一番気に入った戦車だけを量産し、経験値を稼いで基本性能をカバーするしかないだろう。後半になればそれなりに優秀な戦車が登場するのだが……。

野砲も頼りない。日本型以外と戦うときはかなりの苦戦を強いられるはず。量産して性能をカバーしよう。

空軍初期

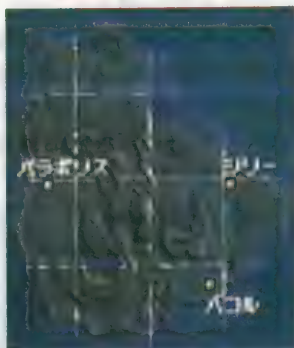


陸軍のラインアップとはうってかわり、空軍では目を見張るような機体が山のように存在している。戦闘機はスピットファイアシリーズで文句ないし、爆撃機もウェリントンやランカスターなど名機が勢ぞろい。攻撃機が多少貧弱なのが見えるが、すぐに優秀な機体が登場するので問題ナシ。

弱くて頼りない陸軍を全面サポートするつもりで活躍させよう。

MAP:1 平和の破綻

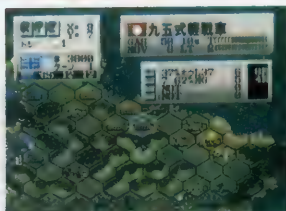
〈全体マップ〉



突然パラセラ共和国本土に上陸してきたハポナ軍とアムメイラ軍を追い返すのが目的。一番最初のマップだけあり、難易度はそれほど高くはない。

ハポナ軍の生産タイプは日本型。陸上兵器が弱いのが特徴。南側にいるアムメイラ軍（アメリカ型の生産タイプ）より倒しやすい相手なので、先にハポナ軍を攻めていくのが無難だろう。

野砲や航空機を使ってダメージ



を与え、戦車などでとどめを刺す形で敵をせん滅、前進していく。北側のルートは多少通れる場所が狭くなっているものの、邪魔になる敵ユニットを（野砲などで）排除してから前進すれば問題ない。

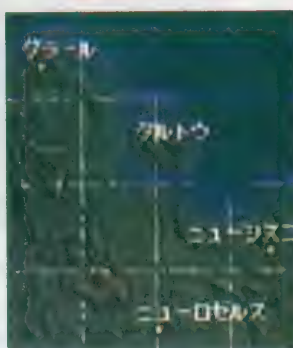
一つだけ注意するとすれば、ハポナ軍の歩兵。移動力が高いので、前線を突破されないように。



↑軽戦車でも、ハポナ軍の主力戦車に十分対抗は可能。空撃を行えば完璧

MAP:2 南の刃

〈全体マップ〉



アムメイラ国に上陸し、同国を攻めたとという状況のマップ。いきなり難易度が高くなるので注意するべし。

自軍はユニットを配置・生産するところからは始めるのに対し、敵国は最初からユニットを配置しており、すぐに移動が可能。ぼやぼやしているとあっという間に司令部周辺まで攻め込まれてしまう。

特に最初の数ターンは敵の航空機がうざったいだろうが、高射砲

と戦闘機を駆使して戦おう。一度敵航空機を全滅させれば、予算不足からまった航空攻撃はしてこなくなる。

基本は道づたいに東進すればよし。ただし司令部南東の要塞部分は十分砲撃してから前進すべし。



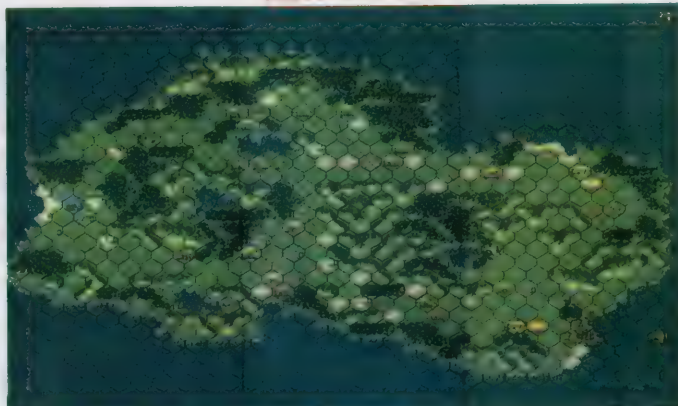
↑アムメイラ軍主力戦車、リール。発射速度も速く装甲も厚い。イヤな相手だ



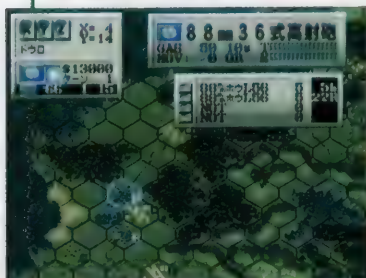
↑堅い戦車には空撃が一番。制空権を握ってしまえば戦闘機に爆撃させるという手もある

MAP:3 要塞島

〈全体マップ〉

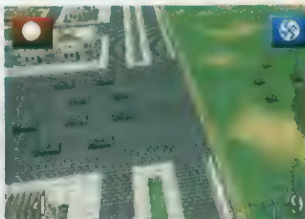


↑序盤は高射砲を司令部周辺に置き、制空戦の援護をさせるのが良いだろう



ハポナ国の海軍基地がある島に上陸作戦を行い、同国海軍を抑えるのが目的のマップ。序盤の制空戦では零戦などがわんさか飛んでくる。敵を軽く見ていると痛い目に会うぞ。高射砲を複数配置し、戦闘機の援護をしてやるのがいいだろう。

制空権を握ってしまえば戦いそのものは楽。なにせ相手は日本の



↑ハポナ軍の陸上兵器はいともかわらず貧弱なものばかり。地形効果に気をつけられ、戦車だけでごり押しもできる



↑港にいる戦艦を攻撃すれば一挙両得だ

生産型のハポナ軍。野砲や空撃を適切に行えば素早く進行できる。

港にたむろしている旧式戦艦の艦砲射撃には注意したいところだ。しかし逆に港内にいる戦艦へダメージを与えると、その復旧に予算を食われ、ハポナ軍はますます弱体化するという現象が見られる。戦艦を叩くのは、実は一挙両得というわけなのだ。

要注意な敵のユニットたち

注意すべき敵ユニットは空と海にある。空はもちろんあの零戦。航続距離も長くスピードも速く、戦闘能力も高い。味方の爆撃機が食われないよう、戦闘機でしっかりと守り、少しでも早く壊滅させることが必要だ。

海の要注意ユニットは当然旧式戦艦。この小さいマップの中で射程6の主砲は驚異以外の何者でもない。敵司令部にうかつに近づくと集中砲火を浴びることだろう。射程を計算しながら近づけ。



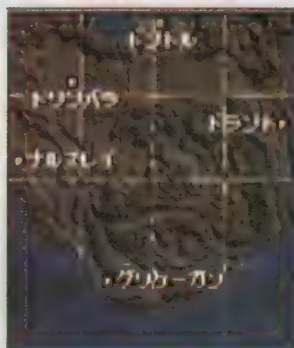
↑移動はしないが長射程がイヤな旧式戦艦



↑航続距離が長く攻撃力も高い。優秀な戦闘機。早めに集中攻撃をして落としてしまえ

MAP:4 砂漠の王国

〈全体マップ〉



イギリスの生産タイプを持つブーテン国に攻め込むマップ。大規模なマップというだけでなく、北部に広がる砂漠地帯がきわめて印象的でもある。

マップが大きいだけに、航空機が活躍する。それは敵国でも同じなので、より航空戦力がやっかいなハボナ軍を先に倒した方が後々楽でいいだろう。もちろん距離的に近い東側のブーテン司令部を叩いてもいいが、後々面倒なこと



↑東側からはブーテン国の守備隊が大量して押し寄せる。腕の見せどころだ

になるかもしれない。

ブーテン軍の侵攻を防ぐには、橋の破壊が必要不可欠となる。序盤は爆撃機を配置することすらかなわないだろうが、橋の破壊によってかなり戦況は変わる。ハボナ軍司令部さえ倒せば、後は時間との競争になるはずだ。



↑ハボナ司令部陥落寸前の図。後は一挙に北進し、首都を狙うのみ

MAP:5 艦隊の島

〈全体マップ〉



ハボナ海軍の根拠地を叩く作戦がテーマ。MAP3と構成はほぼ同じだが、敵のユニットは格段に進歩している。さらに旧式戦艦たちが散らばっているのに注意。動きはしないが、結果として攻撃範囲が広がっているのだ。

ハボナ軍戦車の中にも歯ごたえがあるものが登場しつつあるので、戦車だけで突っ込ませると被害が大きくなる可能性が高い。野砲や航空機による爆撃でダメージを与

えてから戦車で攻撃するように。

旧式戦艦の艦砲射撃のことを考えれば、北寄りのルートに重点を置いた方が無難かもしれない。せっかくのエリート部隊を旧式戦艦ごときに潰されたくはないものだ。



↑南寄りのルートを通ると、旧式戦艦の主砲つるべ撃ちを食らうことになる。注意！



↑陣地の地形に居座る対戦車砲へは事前の空撃は必要不可欠。なめると痛い目にあう

MAP:6 鷲の片翼



アユメイラ国に上陸をはしたものの、敵軍に包囲されてしまった状況のマップ。かなり辛い。

ユニットを配置するそばから敵が侵攻し、攻撃をかけてくる。ボヤボヤしていると自軍司令部すら危くなる。司令部後方に野砲を置き、高射砲を都市内に配置して対空・対地両用として使いながら敵の侵攻を抑え、その一方で戦闘攻撃機などを用いて西の敵司令部

を一刻も早く潰してしまおう。

西の敵司令部を叩いてしまえば、戦いはかなり楽になる。敵が東側からしか攻めてこなくなるからだ。野砲の支援を受けて中央部の陣地地帯を抜ければ、敵司令部への道はそれほど遠くはない。



↑配置するそばから攻撃してくる敵軍。右からも左からもやってくるので大騒ぎだ



↑西側にある敵司令部は、空爆で一刻も早く叩くこと。これが勝負を決める鍵となる

MAP:7 港島

〈全体マップ〉



マップの地形などはMAP3と同じだが、敵のユニットの進捗度合いはMAP5以上である。

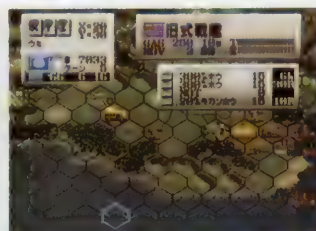
あるだけマシという程度だが対空戦車も登場するし、戦車もそこそこのものが前線に配備されている。さらに戦闘機は超一流のものが空を飛び回る。そしてアユメイラ国の海軍も増援にやってくる。基本戦略は前述のマップと同じだが、より慎重な行動が必要だ。



↑零戦の後継機として期待が高かった烈風が登場する。自軍の戦闘機も進化しているだろうが、油断は禁物。高射砲の援護は忘れずに



↑自走対空砲も登場するが、ほとんど無視して構わない。



↑突如増援として島の南方に現れるアユメイラ海軍。南方ルートは非常に危険だ

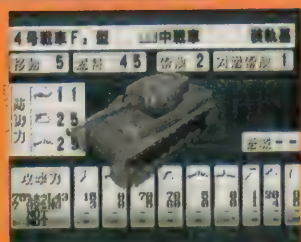
MAP:8 驚の右翼

〈全体マップ〉



要注意な敵ユニットたち

アユメイラ国の支援隊として登場するグレージャー国の保有兵器はなかなか強力。特に戦車両にはあなどれないものが多い。アユメイラ司令部にばかり目をやっていると、海岸沿いにグレージャ軍が進撃してきて痛い目に合うかもしれない。幸い進撃路はきわめて狭いので、堅い戦車をフタに使えばなんとかなる。



↑主力戦車、4号F2型。攻撃力の高さがウリ。油断するな

マップの地形はMAP6と同じだが、かなり楽。なぜならこのルートを通ってきた場合、先にアユメイラ西部を制圧しているの、自軍司令部西に友軍が存在しているのだ。敵司令部があるよりは五万倍（多少誇張）は楽になる。

友軍のおかげで背後にはまったく注意を払う必要がなくなるので、安心して全力を東側に投入できる。

ただし友軍も時には邪魔になることもある。当マップでは侵攻ルートが限定されているので、場合

によって友軍ユニットが邪魔をして、敵を攻撃できなかったり先に進めないということもありうるのだ。燃料切れ寸前の航空機がいるのに、飛行場の上で居座る友軍戦車など、出来ることなら砲撃でぶっ潰したくなることもあるだろう。

ドイツの生産型を選んでいればこのマップからパンター戦車が使えようになる。他の生産型でもそろそろ強力な陸上ユニットが生産できるはずだ。経験が豊富な部隊を全滅させることのないよう、慎重にかつ大胆に進撃すること。



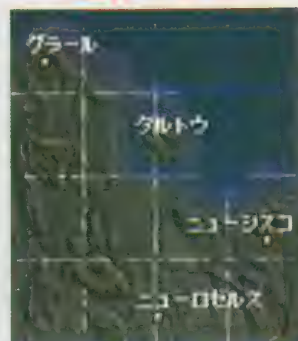
↑友軍の侵攻スピードは意外に早い。もたもたしていると前線付近で交通渋滞にまきこまれるかも

→ドイツタイプを選んでいれば、パンター戦車が生産できるように。超期待のルーキーというところだ。



MAP:9 驚の爪

〈全体マップ〉



↓アユメイラ軍にもヘルキャットなど優秀な戦車両機が頻々登場する。戦車両機同士の一戦では決着をつけるのが難しくなる



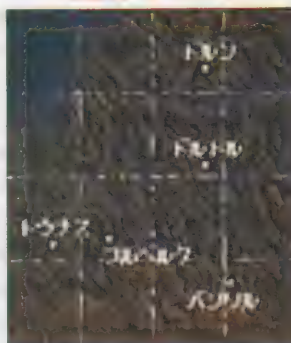
↑マップ東端から突如現れるグレージャ空軍。友軍の司令部は風前の灯火。彼らの犠牲を無駄にするな

マップの構成はMAP2と同じ。ただし両軍とも兵器が相当進化しているので、同じような戦いは望めない。

東端にある友軍が、しばらくの間敵を引きつけている間に、全力で自軍司令部南東にある陣地群を突破する。ここを通過できれば戦いは半ば終わったも同然。グレージャ軍の航空攻勢に対しては、先の陣地群周辺にある空港を有効に使い、さらに高射砲の援護も使いこなし、さっさと決着をつけるべし。

MAP:10 灰色の帝国

〈全体マップ〉

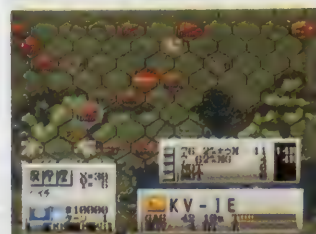


強敵グレージャー国への本土侵攻作戦。さらにロットジア国（ソ連の生産タイプ）の増援まであるから余計に難しくなる。

補給車を早めに配置して破壊された空港を工事して直し、航空機を毎ターン3ユニット生産できるようにする。それらの航空機をもって速攻で東部にあるグレージャー国境警備隊の司令部を破壊する。スピードが勝利への鍵となるぞ。



↑ドイツの生産型だけあって、強力な陸上兵器が多い。1つづつ確実に潰していこう



↑ロットジア国もやっかいな相手。早めにグレージャ軍を倒さないと手がつけられない



MAP:11 イエローサンセット

《全体マップ》



日本の生産型を持つハボナ国の本土への侵攻作戦。ロットジア国の部隊をも相手にしなければならないというオマケまでついている。

「弱い弱い」と言われ続けてきたハボナ国の陸軍も、ようやく半数ほど3式中戦車というまともな戦車が配備されるようになったばかり、相当な苦戦が予想される。プレイヤーの軍も、例えばドイツの生産型を選んでいけばパンターG型やタイガーI型などの強力な



↑ロットジア軍にはこんな強力な戦車も登場する。一つ一つを撃破せよ。

戦車が揃っているだろうが、油断は禁物である。またハボナ軍の援軍として登場するロットジア軍の戦車はそれ以上に強敵。

両軍の陸上兵器に対して有効なのは、やはり空撃や野砲による間接射撃。戦車対戦車の戦いはとどめを刺す時にのみと考えておこう。



↑マップ西端には友軍司令部が。健闘してくれるので、そのスキにロットジアを叩け

MAP:12 東の鷲

《全体マップ》



マップの地形構成はMAP6と同じ。西側に友軍がいるのはありがたいが、敵味方ともにすべての兵器が進化してるので、かなりの乱戦が予想される。

特に航空機や間接攻撃ができる兵器の進化のため、狭いマップがより狭く感じられるのだ。例えば自軍司令部南東にある陣地群に置かれていた155mmロングトムは、なんとその場所から自軍司令部への砲撃が可能なのだ。一刻も早く

叩きつぶさないといけない。

その他にも点在している高射砲の存在はかなりやっかいなもの。直接攻撃には比較的弱いので、多少の損害をかえりみず、早めに攻撃しておくべき。制空権をいかに早く握るかがポイントだろう。



↑アユメイラ国最強ともいえる戦艦機、コルセア。経験豊富な戦艦機でも勝てないかも



↑やたらと射程の長い各種高射砲や野砲には注意。さっさと爆撃で壊すのが一番

MAP:13 キングオブグレー

《全体マップ》



地形構成などはほとんど MAP 10と同じ。ただし、ただでさえ強敵であるドイツの生産型を持つグレージャ国の兵器の進化度はMAP10以上。自軍の兵器も進化しているとはいえ、注意をするに越したことはない。

基本戦略もほぼ同じ。補給車で空港を直し航空機を量産、すぐ東にあるグレージャ国国境警備司令部を叩く。ただしこのマップでは同司令部周辺に多数の高射砲が配

備してあるので、難易度はより高くなっている。

同司令部を叩いたらそのまま東進しグレージャ司令部を攻撃するのが無難。ただし北部からロット



↑この飛行場をいかに早く直すがカギとなる

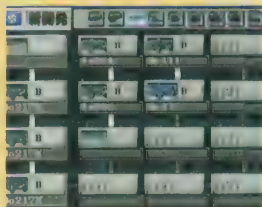
ジア国が迫っており、こちらへの抑えの部隊を派遣しておかないと部隊が寸断される可能性もある。やはり侵攻予定ルートの橋を爆撃するのがいいだろう。



↑敵軍の爆撃機も次々にやってくる。防空戦が大変だ

コラム：仮想キャンペーン、その後は？

前作のキャンペーンでは見ることが出来なかった新兵器が、簡単に進化・登場させられるのがこのキャンペーンのいいところ。進化表にどんな新兵器が収まるのか楽しみのも一つでもあろう。ところで、仮想キャンペーンはどんなルートを通っても、計8枚のマップのクリアで終了する。これまでの経過から予測するに、パラセラ共和国が全近隣諸国を制圧して終わるのだろうか、ストーリー的にどういう結末を迎えるのかは不明である。防衛戦がいつの間にか侵略戦争となったこの戦い、どのようにして幕を閉じるのだろうか？



↑マップクリア毎に新兵器が開発・配備されていく。この瞬間が一番嬉しい時という人も多いだろう





逢魔都市

おうまがとし

読者参加RPG

逢魔都市は、ロクヨン誌上でRPGが楽しめる読者参加RPG。キャラクターを作って行動をハガキで送ると、そのキャラクターが誌上で大活躍するかもしれない。舞台はサターン版『真・女神転生デビルサマナー』とリンクしているので、同時にプレイすれば2倍楽しめるぞ。

事件のほうはいよいよ大詰め。今回の応募が最後の行動選択となるので、君のキャラクターを活躍させる最後のチャンスだ。平崎市最大の事件を解決するのは誰だ!?

① 平崎ジャーナルを読む

ゲームの舞台は、サターン版デビルサマナーと同じ架空の街「平崎市」。次ページの「平崎ジャーナル」を読んで、平崎市で起きている怪事件をチェックしよう。

② キャラクターを作る

次に85ページを見て、事件を捜査するキャラクターを作り、どんな行動をするのかを決めよう。行動は、たくさんの選択肢の中から3つ選ぶだけでいいので簡単だ。

③ 応募ハガキを送る

キャラクターが決まったら、その内容を89ページにある応募ハガキに書き写して、ポストに入れよう。スタッフはそのハガキを見て次回のストーリーを考えていく。

④ 仲魔ハガキが手に入る

事件の解決編は次の平崎ジャーナルに掲載。また、行動がうまくいくと、悪魔が君のキャラクターの仲魔になり、君のところに「仲魔ハガキ」が送られてくるぞ。

第5回

企画・制作 冒険企画局
監修 (株)アトラス
ゲームデザイン 中村 誠
イラスト 若林 龍揮

真・女神転生
デビルサマナー
◆ 悪 ◆ 魔 ◆ 召 ◆ 喚 ◆ 師 ◆

矢来区ファミレス

巨大ハエ退治

ハエの発生で一週間の営業停止となっていた全国チェーンのファミリレストラン「ピストロアングリー」平崎矢来(やらい)店で、巨大なハエと人間が戦うという事件が起こった。

巨大なハエと戦ったのは、二条連也さん(16)遠藤明宏さん(17)ラルフ・ベッツさん(30)神城煌輝さん(15)いもくえあくせすさん(18)成田無頼庵さん(17)の六人。彼らは、用意していたバット、ハエたたき、殺虫剤などで巨大ハエを撃退した模様。



正体を現わした巨大ハエとの戦い

いもくえさんは「巨大ハエは店長の真の姿で、ハエによる世界征服を企んでいたのです」と話しているが真偽のほどは確かではない。

ただ、同店は現在も閉店中のみである。

お返しに来た男性は一人づつ店に入り、少しやつれた顔で出てきていたが「お返しをするのは当然ですよ」と明るく答えていた。

ホワイトデー
愛のお返し
に長蛇の列

ホワイトデーの十四日に矢来区のケーキ屋ガラス堂で、バレンタインデーのお返しをしようとする男性が長蛇の列をつくった。同店ではバレンタインデーに、もてない男性五百名にチョココレートの無料配布を行なっていたが、チョココレートをもらった男性はほぼ全員がお返しをしにきたもよう。

今月に入り、平崎市内で人の耳がネコの耳に変わるといふ奇病が発見された。現在までに、四十名ほどの症例が見られているが、今のところ治療法は見えていない。

「ネコ耳病」と命名されたこの病は、耳の形が変わるだけで、日常生活には支障はなく、コスプレ気分生活を送っている人もいいる。

ネコ耳病にかかったある患者は、「この間「ネコ屋敷」でネコと遊んだ後、ネコ耳に変わったのに気がついたにや。でもとつてもラブリで嬉しにや」と話している。

ネコ屋敷とは朝日区にあるネコの溜り場として有名な廃屋。あまりにネコが多いため、現在この屋敷は買手がいない状況である。

ネコ耳病大流行

先月二十二日に平崎市立博物館より「悪魔」のような怪物によって盗みだされた、古代の剣「天叢雲剣(あまのむらくものつるぎ)」だが、依然としてその行方はつかめていない。

警察当局では、同時開

消えた天叢雲剣
行方不明の新人画家への疑惑

催で個展を行ない、襲撃時より行方をくらませていた、画家の江利沢美華さん(24)が何らかの手がかりを握っているという見えて、その捜索に全力をあげている。

オカルト研究家佐藤一成氏の話「天叢雲剣は、今

でこそ天皇家つまり大和王朝の象徴となつていますが、国ゆすり以前は出雲王朝の力の象徴だったのです。しかし、さらに元を正せば、須佐之男命(すさのおのみこと)が出雲地方を制圧したときに、製鉄技術を持つ土着

の民族から奪い取ったものとも考えられます。須佐之男命に倒された八岐大蛇(やまたのおろち)は古代出雲の神、須佐之男命に助けられ妻となつたとされる奇稲田姫(くしなだひめ)は八岐大蛇に仕える巫女だったという解釈もありますから。まあ、神話なんてものはより勢力の強い側に、弱い側の神話が吸収されてしまうものですよ」

こだまビル解体延期

バラバラ変死体事件のあった矢来区のこだまビルの解体工事が、しばらく延期されることとなった。ビルの管理者は「地下の機械装置の分析に、もう少し時間をかけるため」と説明しているが、実際は作業員が事件を気味悪がって、解体作業をやめる人がいるのが、直接の原因のようである。

これに対し、周囲の住民は早く解体をするよう強く求めている。

二大神事開催

平崎市に春の訪れを告げる、二大社の春の神事が今年も行なわれる予定となっている。

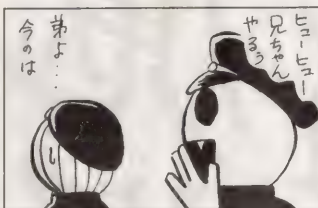
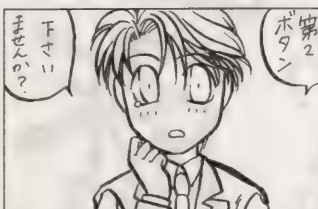
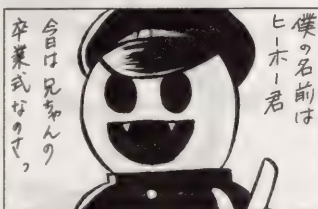
須佐之男命をまつる水川神社では、自分の中に「降ろし」を行う「降臨祭(こうりんさい)」が行なわれる。水川神社の神主は「平崎に凶相が出ています。降臨祭でスサノオさまが出てくると



ネコ耳病になった人々。実は楽しそう

いいですね」と話している。スサノオさまは、須佐之男命の転生とされる人で、降臨祭で明らかにされ、言われている。方の奇稲田姫をまつる八雲神社では、「大蛇神事(おろちしんじ)」と呼ばれる神事が、八雲神社近くの笠置山頂上で行なわれる。この神事は八岐大蛇の鎮魂祭で、神事を行なっている間、笠置山は登山禁止となる。

ヒホ君



平崎ジャーナル

平成8年3月22日発行
(月1回発行)

発行人
中村誠

発行所
平崎ジャーナル社
平崎市中央区東町1-8-5

宮森学園

卒業式の惨劇

次々と炎に包まれる生徒

十八日、雲雀ヶ丘(ひばりがおか)の私立宮森学園で卒業式が行われたが、この卒業式中に、生徒が次々と発火するという怪事件が起きた。

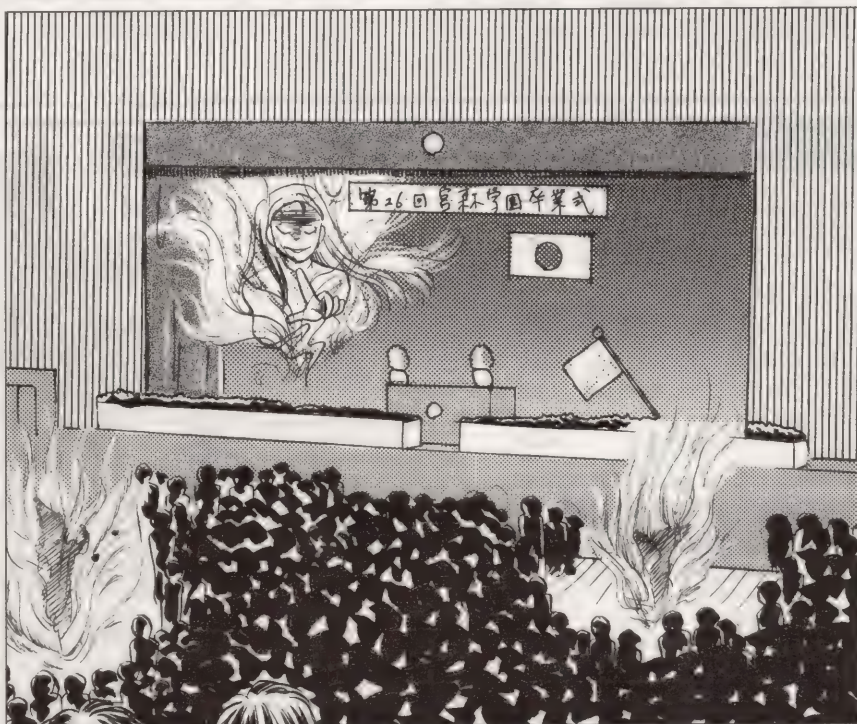
宮森学園では昨年十一月から生徒の自殺が相次いでいたため、当日は多くの報道陣が詰めかけており、多くの人々の目の前で、惨劇が繰り広げられることとなった。

卒業式は午前九時より進行していたが、卒業証書授与式でA組の森谷聖香さん(18)が壇上に上がった瞬間、森谷さんは急に苦しみをだし、ついに人型の炎にこの炎

が同じA組の浅岡香奈さん(18)を指差すと浅岡さんも炎に包まれ、会場は騒然となった。

その後、数人の生徒が炎に包まれたが、森谷さんは急に苦しみをだし、ついに人型の炎にこの炎

は、同校教師の城光子さん(27)など数人によって消火されたが、消火をした高校生神宮輝宗さん(17)大学生片桐雅矢さん(19)は、「あれは、炎じゃない。人の憎悪が形になった悪魔だ」「俺たちは悪魔を退治したんだ」などと口々に話している。焼け跡には、森谷さんの死体はなかった。また、炎に包まれた生徒たちは、すぐ市内の病院



宮森学園の卒業式で、炎から逃げ惑う生徒たち

気バンド 地獄のライブ

人気急上昇中のロックバンド「NECROPHOBIA」のライブが、二十日、臨海公園内の平崎リミックスステーションで行なわれた。

前座の「Bingoo Bongoo」の後に登場した彼らは、「血のシャワー」と呼ばれる、鶏の頭を切り取り、吹き出る血を観客に浴びせかけるというパフォーマンスからスタート。

ところが、ライブ中にベイスのSAD氏が突然倒れるというアクシデントが発生。SAD氏は病院に運ばれたが、すでに

に運ばれ手当てを受けたが、全治一カ月の重傷。なお、この卒業式に選れてやってきた同校3年生の柏原さくらさん(18)は、以下のようなコメントを話している。

「森谷さんは、昨年自殺した奥田悦子さんが作り出した怨霊です。さつき女神転校のメーカー株式会社ガイアのデータ壊してきただけで、正体を現わしたんです。今回の連続自殺は、いじめられていた奥田さんの復讐劇だったけど、結局はガイア社に利用されただけの、かわいそうな人でした」

宮森学園では卒業式中止し、数日中に奥田悦子さんをはじめなくなった生徒たちの慰霊集を行なうことを決定した。

転生人語

達魔都市(おうまがとし)も次回が最終回。応募ハガキを送ってもらうのは、今回は最後になる。紙面からヒントを読み取って、最後の行動選択をがんばってほしい

第4回の結果発表

第4回の応募は、宮森学園卒業式、天叢雲剣の捜索、そしてネコ屋敷に人気が集まりました。一方、ビストロアングリーとケーキ屋璃美堂への応募は少なく、仲魔ハガキがもらいやすい大穴となりました。

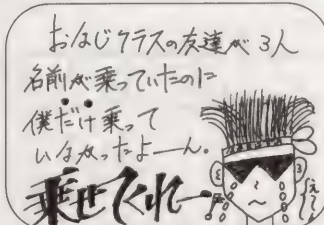
さて、第1回から続いていた女子高生連続自殺事件も結末をむかえ、事件のほとんどは解決した。残るは盗まれた天叢雲剣と江利沢美華さんの行方のみである（ネコ耳病もあるけど）。次回はクライマックス、がんばってほしい。

前号の見出し（第4回）

- ・「草薙剣」盗まれる
新人画家も行方不明
- ・笠置山 宇宙からの侵略者
- ・人気ソフト女神転校
裏面情報を独占公開
- ・ファミレス ハエ大発生
- ・中央公園に巨大雪だるま
- ・もてない男に愛のチョコ
- ・宮森学園連続自殺

市民の声

逢魔都市への応募も今回がラストチャンス。メッセージ欄にゲームの感想や意見を書いてくれるとうれしいな。それから、今までたくさんの方のアイデアをありがとう。そのうち幾つかは、少しづつつなぎ合わせて使わせてもらった。どの事件が分かったかな？



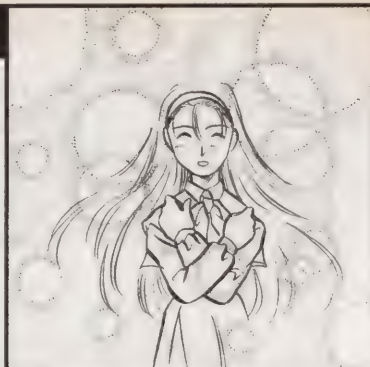
↑それはかわいそうに。では義理で載せてあげよう。自慢できないけどね（P.N.FICEY）

file1. 宮森学園いじめ自殺事件解決

宮森学園連続自殺の裏には、ガイア社の存在があった。ガイア社はいじめられていた悦子さんに復讐をささやき、悦子さんは自らを生贄として捧げることで女神転校と森谷聖香を作り上げた。謎の転校生森谷聖香は、悦子さんをいじめていた女生徒を自殺に見せかけて次々殺していく。そして、彼女のエネルギー源は、女神転校のプレイヤーから吸い取られていたものだった。悦子さんのパソコン内の「楽しい」思い出を解放し（DL）、株式会社ガイアの召喚プログラムを破壊（KM）すると、森谷聖香＝悪魔バンシーは正体を現わす。悦子さんの魂はようやく解放されたのだ

【事件を解決したキャラクターたち】

名前	職業	プレイヤー
柏原さり	高校3年	れのれの
森隆	心理学者	隆
深町かつき	高校2年	モリス
瀬之愛理	大学生	くりねずあいい
神宮寺輝宗	高校生	No.188
片桐雅矢	大学生	にわかりスナー
藤崎伊織	根来忍者	田上隆行
粉川巧	高校2年	粉川巧
城光子	高校教師	ボコベン
響玲音	大学2年	RAY



file2. おいしい食べ物に潜む影

ビストロアングリーの鈴瀬社長の正体はベルゼブル。彼は人間の体を苗床にして、ハエの卵を産み付ける計画を進めていた。その実験でハエが大発生したのが、前回の事件だったのだ。キャラクターたちは、ハエたたき、殺虫剤などを購入し（LE）、鈴瀬社長の正体を暴いた（OH）。ベルゼブルも、今回だけは撤退したようだ。そして、璃美堂の羽山店長の正体はインキュバス。彼女は、バレンタインに媚薬入りチョコをまき、ホワイトデーにはそのお返しに、生体マグネタイトを奪おうとしていた。これを阻止しようとしたキャラはたったの2名。結局彼らは返り討ちにあり、

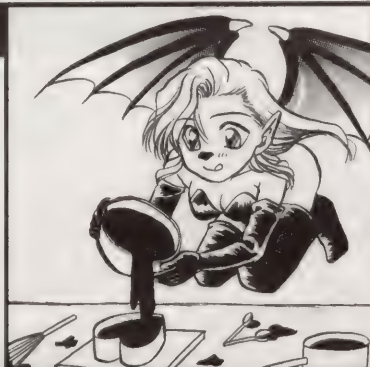
璃美堂の陰謀は達成されてしまった。

【ベルゼブルを退散させたキャラ】

名前	職業	プレイヤー
いもくえくせす	高校3年	いもくえ
うらハバン	野球選手	兄弟子
三条連也	高校生	ラグナ
遠藤明宏	高校2年	親分と子分
神城煌輝	中学生	天色
成田無頼庵	馬券師	カブーとネコの初仔

【インキュバスに魅了されたキャラ】

名前	職業	プレイヤー
優武	家事手伝い	近藤進二
伊賀風慈	フリーター	なむこなみ

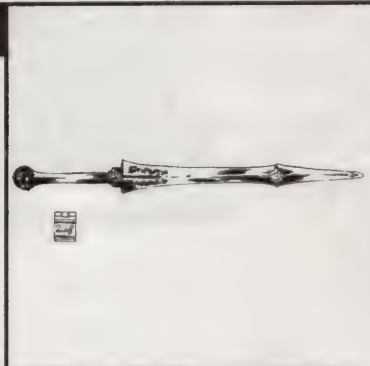


file3. 消えた天叢雲剣と江利沢美華

行方不明中の江利沢美華の真の稼業は、デビルサマナーだった。彼女は絵の中に悪魔を封じ込め、必要ときには絵から悪魔を召喚していたのだ。江利沢アトリエで絵を調べると（FB、FC）この事実が分かる。またその場にあった資料から、彼女が悪魔合体を研究していたことも分かった。さらに、アトリエで1年以上前の事を調べる（FJ）、市庁舎で書類を調べる（HC）などして、江利沢さんの身元を調べると、彼女が島根県出雲の旧家、稲田家の出身であることがわかる。彼女の正体は何なのか、次回明らかにされるだろう。

【情報を調査したキャラクターたち】

名前	職業	プレイヤー
小塚友音	高校2年	根本和子
水室鈴子	探偵アシスタント	悠☆希
穀田源五郎	科学者	大黒10
伊吹晶二	骨董屋	上村智晴
龍井蔵人	フリーター	どらっく
ダスト	高校3年	クリーン
藤井優希	高校1年	破壊神J
六海魅音	大学院生	ばある
横山真	高校2年	バベツョくん
滝沢昌志	探偵	大崎貴志
松島護	大学生	DDD



今月の変わり者

四方堂真雪
年齢：21歳
性別：女
職業：
バーテンダー



行動①バー「ネメシス」で仕事
行動②こだまビルで他の店員と輪になってUFOと交信する
行動③交信できたらおみやげにネコをプレゼントする
（プレイヤー：神楽サクヤ）

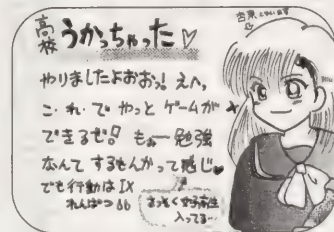
「もしかしたら、あぶない宗教の教組になっちゃうかもね」と書いてありますが、まさにその通り！



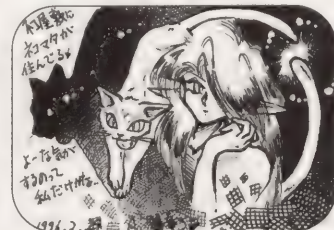
↑申し訳ない。でも、結果発表の早さでは読者参加ゲーム業界一なんだよ（P.N.三条ツバメ）



↑あまりに繊細なイラスト！ ところで、カタカナ名のキャラは結構いるよ（P.N.MOE）



↑合格おめでとう。でも、警察署の解体工事をするのはちょっと……（P.N.まっしゅるうむ）



↑一番人気のネコ屋敷。でも、猫と遊んだ人はネコ耳病になっちゃったのだ（P.N.A・翼竜）

ゲームの 参加方法

●キャラクターの名前

君のキャラの名前を書いてください。
漢字やカタカナも使えます。

●能力値

6つの能力値に15点を振り分けます。
最低値は1、最大値は10になります。

●年齢

キャラの年齢を自由に決めてください。

●性別

当てはまるほうに○をつけてください。

●職業

行動の可否には影響しないので、常識の
範囲で自由に決めてください。

平崎ジャーナルを読んだら、応募ハガキを切り取って
さっそく応募しよう。今回がキャラクターの最終行動
選択になるから、よく考えて行動をきめてね。

ハガキは
89ページ!

逢魔都市

●キャラクターの名前 (8文字以内)
司馬 真

●能力値
力 知 魔 体 速 運
6 1 1 3 2 2

●年齢 14 ●性別 男 女

●職業 中学生

●今回の行動
M S M A T K

●悪魔の会話
1 2 3
A A B

●イラスト/メッセージ欄
占いの店で前世を調べてもらってから、
氷川神社のお祭りで遊びまくる!!

●前回参加した人も、改めてハガキを出してね
キャラや能力値、設定が変わってもOK
●記入もれがないかもう1度確認してね
●あなたの氏名・住所はちゃんと書いたかな?
●50円切手は貼ってあるかな?
●ハガキのコピーを取っておくと、同じキャラ
で参加するときに便利だよ
締切は3月29日(金) 消印有効

●キャラクタースケッチ

キャラの容姿を絵や文章で説明してください。

●今回の行動

下の場所ボックスと行動ボックスから記号で選んでください。
行動は3つ選択しますが、順番も成否に関係します。
【例】「下水道」で「仲間を探す」場合「XG」となります。

●悪魔との会話

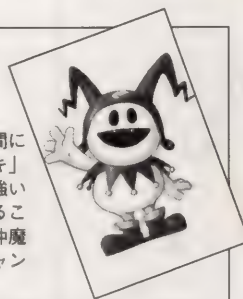
悪魔からの3つの質問にそれぞれ答えてください。
悪魔を仲魔にできるかどうかに関係してきます。

●メッセージ/イラスト

行動の補足やスタッフへのメッセージなどを御自由に。
仲魔の力を借りる場合、仲魔ハガキの三角マークを切り取り、
この欄に貼ってください。

行動に成功すると
仲間ハガキが!

行動に成功すると仲間
にした悪魔の「仲魔ハガキ」
が送られてくる。より強い
仲魔ハガキに合体させるこ
ともできるぞ。今回が仲魔
ハガキ入手の最後のチャン
ス。見逃すな!



場所 BOX

どこで行動するの?

平崎市マップ

(マップ作成: 野崎ちよみ)

笠置山

- A. 北山大学
- B. 笠置山山頂
- C. 八雲神社

雲雀ヶ丘

- D. 奥田悦子
- E. 江利沢アトリエ
- F. 宮森学園

中央区

- G. 市庁舎
- H. 平崎警察署
- I. 平崎ジャーナル
- J. 中央公園

矢来区

- K. アーケード街
- L. こだまビル地下
- M. 占いの店
- N. 探偵事務所

臨海公園

- O. 中央図書館
- P. 市立博物館
- Q. 公園
- R. ライブハウス

朝日区

- S. 佐藤一成
- T. 氷川神社
- U. ネコ屋敷
- V. 冒険企画局

その他

- W. 自分の家
- X. 下水道
- Y. 奥出雲
- Z. その他

行動 BOX

どんなことをするの?

- A. 人に話を聞いて情報を集める
- B. おかしな場所、物がいないか探す
- C. 本、書類、名簿、日記など調べる
- D. 24時間張り込みを行なう
- E. 怪我、病気の治療をする
- F. DDSネットにアクセスする
- G. 悪魔を探して仲魔にする
- H. 悪魔の正体を暴いて戦う
- I. 1年以内のことを調べる
- J. 1年以上前のことを調べる
- K. 楽しいことをする
- L. 江利沢さんがやることに協力する
- M. 江利沢さんがやることを阻止する

- N. 神おろしの儀式をおこなう
- O. お祭りに参加する
- P. 現われた悪魔と全力で戦う
- Q. 現われた悪魔から全力で逃げる
- R. 現われた悪魔と話をする
- S. 前世を調べる
- T. 悪魔合体を行なう
- U. 供養を行なう
- V. 建物の解体作業をする
- W. 天叢雲剣について調べる
- X. 出雲神話について調べる
- Y. ○○を買う(メッセージ欄に記入)
- Z. その他(メッセージ欄に記入)

会話 BOX

悪魔とのおしゃべり

1. 転生って信じる?
- A. そんな、非科学的なことを
 - B. 前世のことなんか忘れた
 - C. 前世では偉い人だったんだ

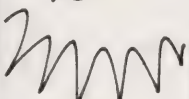
3. 平崎市っておもしろい所?
- A. ちょっと怪事件が多すぎる
 - B. 住んでよかったと思うよ
 - C. オレもよくわからないんだ

2. 強い剣って必要なの?
- A. やっぱ欲しいよなあ
 - B. 力なんかよりも大切なものがある
 - C. 倉庫に置いて鍛えるといいよ

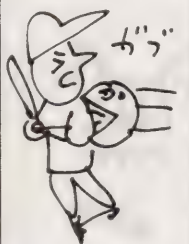


逢魔都市第6回は、4月19日発売号に掲載(今回の結果発表もあるよ)

これは
スズいづ!!
かみつき
魔球



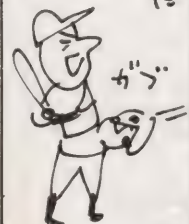
① かみつき
魔球



いそなり
バッターに
かみつき
魔球だ!

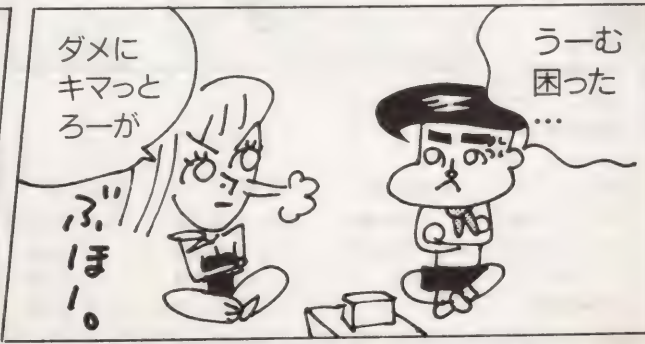
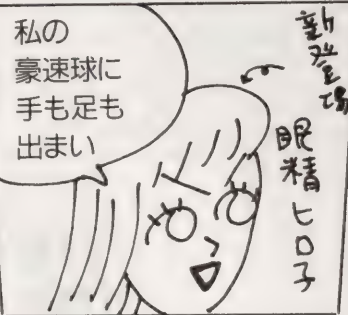
② ヘソかみつき
魔球

ヘソに
かみつき
スズイヤツ



Yes!!
こめがみ
エース.

いあがり寿



さっそくハガキを出そう! あてさきはこちら①

★キリトリ★

郵便はがき

ここに

50円

切手を貼って
送ってね!

今月の締め切
3月28日
(出印有効)

102

東京都千代田区
麹町 5-5-5
(株)宝島社

G4ロジエシ
編集部

「読者参加RPG 逢魔都市 第5回」係

〒	TEL	
ご住所	年齢	性別 男・女
お名前	ペンネーム	
年	業	
学	職	

★キリトリ★

郵便はがき

ここに

50円

切手を貼って
送ってね!

締め切り
4月5日
(当日消印有効)

102

東京都千代田区麹町 5-5-5
株式会社 宝島社

G4ロジエシ
4月5日号
編集部行

〒	都 道 府 県	市 区 郡
ご住所	TEL	
フリガナ	生年月日	年齢
お名前	19 年 月 日	性別
ご希望の 賞品番号	ご希望の 賞品名	
	歳 男・女	

編集部へのメッセージを書いてね

64ロケヨン

4月5日号アンケート ※番号は 7冊
んでください。

①おもしろかった記事

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33

②つまらなかつた記事

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33

③よく読む(買う)雑誌

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

④持っているゲームマシン

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17

⑤春休みまでに買いたいゲームマシン

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17

⑥ゲームソフトを買うところ

- 1 2 3 4 5 6

⑦中古ショップについて

- 1 2 3 4 5 6 7

⑧本誌を買ったところ

- 1 2 3

⑨本誌を何で知ったか

- 1 2 3

⑩NINTENDO64について

- 1 2 3 4 5 6

逢魔都市

キャラクタースケッチ

●キャラクターの名前 (8文字以内)

--	--	--	--	--	--	--	--

●能力値

力	知恵	魔力	体力	速さ	運

●年齢

--

●性別

男	女
---	---

●職業

--

●今回の行動

場所	行動	場所	行動	場所	行動
行動1		行動2		行動3	

●悪魔の会話

1	2	3
---	---	---

●イラスト/メッセージ欄

--

ビッグプレゼントつき読者アンケート

(プレゼントは4~5ページ)

アンケートはがきの書き方

アンケートはがきの表にある所定の欄へ、住所・氏名・電話番号・生年月日・年齢・性別を記入してください。プレゼントの希望記入欄には、4ページからの大プレゼント企画のページの賞品から選んで記入してください。また、編集部や本誌に対するご意見、ご希望などを空欄へ自由に書いてください。おもしろいものにつきましては、読者コーナーで採用いたします。

はがきの裏の部分には、アンケートに応じて番号が書かれています。質問の答えと同じ番号をていねいに○で囲んでください。

番号へのマルの仕方

⑪ ⑫ ⑬ ⑭
良い例 悪い例

アンケート項目

①本誌の記事のうち、おもしろかった記事はどれですか？

②の下の中から選んでください。答えはいくつでもかまいません。

③反対に、つまらなかった記事はどれですか？

下の中から選んでください。答えはいくつでもかまいません。

1.表紙 2.News&Topics 3.ビッグプレゼント 4.64スペシャルレポート 5.続報!PS版「FFVII」 6.秀作ソフト5選 7.ツクールの野望その4 8.スーパーマリオRPG 9.ガンハザード 10.ダビスタ96 11.鮫亀・スーパーボンバーマン4 12.ドラクエ見聞録 13.マンガPの人々ワイド 14.ファイティングチャンプ 15.馬ゲ三昧 16.超読者 17.コラムな空間 18.逸作博物史 19.活字の森 20.インフォメーション 21.WA大戦略 作戦ファイル 22.逢魔都市 23.マンガ「YES!こめかみエース!」 24.New Soft Time Table 25.特選 噂の新作GAME 26.バイヤーズガイド 27.おしえてうまい人 28.対戦やろうぜ! 29.トレジャーハンターG 30.ルドラの秘宝 31.スーパーロボット大戦Saga 32.もっと不敵にタクティクス 33.新作百科

④あなたがよく読む(買う)ゲーム雑誌を教えてください。

答えはいくつでもかまいません。

1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通Bros 3.月刊サテラビュー通信 4.スーパーファミコン 5.Theスーパーファミコン 6.電撃スーパーファミコン 7.ファミリコンコンピュータマガジン 8.PCエンジンFAN 9.電撃PCエンジン 10.サターンマガジン 11.サターンFAN 12.サターンスーパー 13.サターン通信 14.プレイステーション通信 15.プレイステーションマガジン 16.ハイパープレイステーション 17.Theプレイステーション 18.電撃プレイステーション 19.パワーゲーマー 20.Vジャンプ 21.ゲーム・オン! 22.電撃王 23.ログイン 24.コンプティーク 25.マイコンベシックマガジン 26.ゲームスト 27.ゲームストEX 28.ゲームウォーカー 29.ゲーム遊II 30.スーパーゲーマー 31.じゅげむ 32.ゲーム批評 33.ゲーム会議 34.3DOマガジン 35.ゲームコンク

④あなたが持っているゲームマシンを教えてください。⑤の下の中から選んで答えてください。答えはいくつでもかまいません。

⑤春休みにかけて、あなたが買おうと心に決めているゲームマシンは何ですか？

下の中から選んで答えてください。答えはいくつでもかまいません。

1.ファミコン 2.スーパーファミコン 3.ゲームボーイ 4.メガドライブまたはメガCD 5.ゲームギア 6.PCエンジン 7.ネオジオまたはネオジオCD 8.MARTY 9.レザークティブ 10.3DO 11.サターン 12.スーパー32X 13.プレイステーション 14.PC-FX 15.バーチャルボーイ 16.ピピンアットマーク 17.とくにない

⑥あなたがよく新品ゲームを買うところはどこですか？

下のなかから選んで答えてください。答えはいくつでもかまいません。

1.ディスカウントショップ 2.おもちゃ屋 3.デパート 4.ファミコン専門店 5.通信販売 6.その他

⑦中古ゲームショップについてのあなたの利用状況を、下のなかから選んで教えてください。

1.安く買えるのでよく利用している 2.たまに利用している程度 3.新品では売っていないソフトを探すときに利用する 4.お金がないときに利用する 5.中古は買わない 6.ゲームを売るときに利用 7.その他

⑧本誌をどこで買い上げになりましたか？

下のなかから選んで答えてください。

1.コンビニエンスストア 2.書店 3.その他

⑨本誌を何で知りましたか？

1.店頭で見て 2.宝島社の雑誌の広告を見て 3.友人にすすめられて

⑩NINTENDO 64についてあなたはどのように思いますか？

下のなかから選んで答えてください。

1.出たら絶対に買いたい 2.しばらく様子を見てから買う 3.欲しいゲームが出たら買う 4.あまり魅力を感じない 5.絶対に買わない 6.今は何とも言えない

⑪NINTENDO 64で出して欲しいと思うゲームソフト(すでに発売されている他機種のソフト)を3本挙げてください。

⑫あなたが本誌で特集してほしいゲーム名を5つまで書いてください。機種は問いません(パソコン以外)。

⑬これまでにあなたがプレイしたゲームのなかで、おもしろかったと思うゲーム名を5つまで書いてください。機種は問いません(パソコン以外)。

⑭今現在、あなたが買いたいと思っているパソコン以外のゲームを3つまで書いてください。

締め切りは4月5日(金)

当日消印有効(発表は5/17発売号で)

■ご応募はアンケートの答えを上のとじこみはがきに記入のうえ、切手を貼ってお送りください!!

■ご意見、ご希望などもどしどし書いてネ!!

次号(4/19号)は4月5日発売

1996 4/5
vol.7
欲ばりゲーム総合誌
64 ロクヨン

当選者発表

(2 / 23号)

創刊記念
BIG PRESENT
キャンペーン

おめでとう

195

名様

①NINTENDO 64 100名

北海道 上野麗華
北海道 石山裕士
北海道 武川晴作
北海道 森浩三
青森県 菊地浩之
青森県 一戸学
岩手県 川村佳広
岩手県 高松智寿
岩手県 古舘孝則
宮城県 木下かすみ
宮城県 森雄士
秋田県 皆川拡
山形県 徐県民
福島県 本間貴大
茨城県 加藤正行
群馬県 高橋浩一
埼玉県 後郷昌利
埼玉県 篠崎幹二郎
埼玉県 浅井裕子
埼玉県 関口大吾
埼玉県 河田淳
埼玉県 藤原衛
埼玉県 山田信一
千葉県 曾我浩二
千葉県 宮岡育人
千葉県 銭谷和俊
千葉県 松元誠一
千葉県 白井文章
千葉県 杉本敬之
千葉県 田所尚道
東京都 加納忠史
東京都 木村将彦
東京都 太田泰祐
東京都 杉本敏弘
東京都 鈴木篤
東京都 原田雄輝
東京都 三宮浩樹
神奈川県 牧野陽
神奈川県 徳永大介
山梨県 坂本隆志
山梨県 雨宮亮太

長野県 真島紀雄
長野県 ニツ柳純
長野県 佐藤英樹
長野県 小林達弥
新潟県 松村潤
新潟県 鬼嶋靖
富山県 金岡秀和
石川県 新田泰之
福井県 河村拓也
岐阜県 堤紀之
岐阜県 市原裕士
岐阜県 渡部健一
静岡県 栗田雄二
愛知県 棚橋俊之
愛知県 近藤俊一
愛知県 加藤恵子
愛知県 浅野利尚
愛知県 山内侯祝
愛知県 小笠原好孝
三重県 鹿道孝文
三重県 岡村康一郎
滋賀県 栗本敦
滋賀県 伴岳彦
京都府 石川敏夫
京都府 石橋潤一
京都府 光元孝
大阪府 能口大
大阪府 濱谷和弘
大阪府 矢野幸枝
大阪府 水島裕介
大阪府 伊藤雄大
大阪府 西村勇輝
兵庫県 石岡祥一郎
兵庫県 西當隆
奈良県 山口昌哉
和歌山県 与田智仁
島根県 香川裕幸
岡山県 藤九照樹
岡山県 松原誠之
広島県 藤井規吉
広島県 河村佳孝
山口県 磯崎竜昭
山口県 田村雅美

徳島県 谷山善彦
徳島県 河江直樹
愛媛県 橘久志
高知県 池川浩幸
福岡県 安積一仁
福岡県 淡居翔
福岡県 田上郁雄
佐賀県 田代義彦
佐賀県 金政岳彦
熊本県 祝敏彰
熊本県 上野右一郎
大分県 本田由布子
宮崎県 谷本充
沖縄県 國場真人
沖縄県 国吉貞克
沖縄県 屋宜政直

②プレイステーション 5名

埼玉県 山本高洋
神奈川県 中村朋徳
山梨県 若林俊行
兵庫県 競康祐
宮崎県 桑田直輝

③セガサターン 5名

宮城県 小池智一
千葉県 太田猛
東京都 鳩和憲
東京都 谷内由紀
熊本県 北村彬夫

④第4次スーパー ロボット大戦S(PS) 5名

秋田県 中里友勝
福島県 渡辺義行
福島県 野村裕一
千葉県 高木邦昭
千葉県 豊野武史

⑤ナムコミュージアム VOL.2(PS) 5名

埼玉県 飯田宏
埼玉県 横井圭子
新潟県 椎葉正己

新潟県 柳谷良花
愛知県 渡辺和幸

⑥ライフスケイプ (PS)5名

群馬県 星貴成
埼玉県 松尾一行
千葉県 河野拓也
長野県 川久保誠
愛知県 海老原顕一

⑦ガーディアン ヒーローズ(SS) 5名

栃木県 岩田健蔵
長野県 土岐一生
岐阜県 横堀美明
岐阜県 藤原稔
大阪府 大矢茂伸

⑧セガ・ラリー チャンピオンシップ (SS) 5名

青森県 平本健一郎
神奈川県 山口司
愛知県 飯塚祐介
兵庫県 尾身勝治
鳥取県 遠藤利恵

⑨ストリート ファイターZERO (SS) 5名

茨城県 野崎正道
埼玉県 腰塚和久
神奈川県 内田純二
愛知県 畑中真紀
愛知県 上田利一

⑩海底大戦争 (PS) 3名

千葉県 内山幸生
東京都 鈴木泰宏
岡山県 神崎浩一郎

⑪バーチャレーシング セガサターン(SS) 3名

埼玉県 毛利聡
東京都 佐藤猛

愛知県 小暮智温

⑫北斗の拳(SS) 3名

神奈川県 西野寛文
新潟県 山本真吾
三重県 正井明史

⑬バーチャルオープン テニス(SS) 3名

宮城県 遠藤陽一郎
福井県 鈴木兼良
愛知県 東徹也

⑭女流名人位戦 (PS) 3名

埼玉県 布施昇
神奈川県 多田勝徳
大阪府 小黒貴樹

⑮ストリートファイターII ムービー(PS) 3名

東京都 石川宏明
東京都 平原未希
富山県 谷口純

⑯天外魔境ZERO (SFC) 3名

群馬県 橋詰尊紀
群馬県 本橋武彦
岡山県 佐藤広和

⑰Parlor! バーラーIV (SFC) 3名

神奈川県 大島教平
新潟県 永滝広
愛媛県 鶴羽容史子

⑱ウィザースハーモニー マウスパッド 1名

京都府 橋田直樹

⑲KING'S FIELDIIIカレンダー 30名

宮城県 山口哲治
宮城県 清水有和
茨城県 野沢哲
群馬県 南豊和
千葉県 下道孝

東京都 松田謙一郎
東京都 長津綾
東京都 川本悠介
神奈川県 大島慶紀
神奈川県 大橋理人
新潟県 上田洋子
新潟県 吉田義夫
福井県 松田英之
岐阜県 山本克明
岐阜県 石川昌美
愛知県 糸見昌信
三重県 小川隆史
三重県 宮前徹也
京都府 金内恵太
大阪府 西岡敬
大阪府 高村恭史
大阪府 上田修二
大阪府 江本久芳
大阪府 清水智春
大阪府 今沢祐馬
兵庫県 大平厚
奈良県 中川秀樹
和歌山県 山田久典
鳥取県 金井塚保彦
福岡県 花村弘毅

まだまだ
つづく

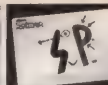
キャンペーン

次号は

3月8日号の
発表

君の名前が
今度こそ!

TVゲーム売るなら買うなら
ソフマップ



売るとき 買うとき
使ってトクする

ソフマップカード

会員登録中! お問い合わせは、
Tel. 03-3253-2918

ゲームがより高く売れる! 最強のカード!

さらに安く買える! ソフマップカードをつくらう!!

ソフマップカードで買取をすると...!
売るとき おトク!

買取額がアップ!
プールポイントが
たまる!

プールポイントで
特價商品を
さらに安く購入!

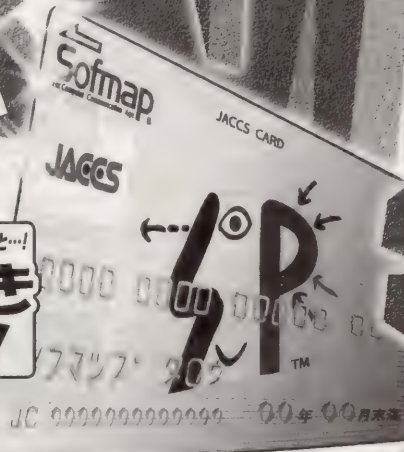
ルピーポイントが付いてくる!

ルピーポイントで
特價商品をさらに安く購入!

プールポイントはすべての買取商品について
きます。最大でナント10%!!
商品によってはセールやキャンペーンの
ときに増額率がさらにアップ!
18歳以上なら買取額の身分証明書に使えるので、
買取がより簡単・スピーディーに!!

ソフマップカードで買い増をする...!
買うとき おトク!

ルピーポイントは、1ルピー=1円換算。
10~20%もの低還元率商品も!!
クレジット使用の場合も還元特価で
買えるので、とってもおトク!!



プール(ポイント)
って、なあに?
ソフマップカードに
プール(貯める)と
**査定額
大幅UP!**
プール(ポイント)とは...
ソフマップで使えるお金。
ソフマップで現金の代わりに
お支払いします。
査定額が大幅にUP!

ルピー(ポイント)
って、なあに?
ソフマップカードを
使って買くと
ルピーがもれなく
付いてくる!
ルピー(ポイント)とは...
ソフマップカードを使って買い
物をするとき自動的に付いてくる
割引ポイントです。

ソフマップカードは、
お好きなタイプが選べます!

ノンクレジットタイプ

- 店舗にて即時発行! クレジット機能以外をスグに利用できます!
- 中学生以上ならだれでも持てます。●入会金は500円!

クレジットタイプ

- クレジット各社の特典が利用できてソフマップカードの全機能が使える!
- ノンクレジットタイプをつかっておけば手元に届くまでの期間も無駄
にならない! たまったポイントはクレジットタイプにうつります。
- クレジットタイプは高機能な3種類!!
- ☆「ソフマップJACCSカード」 運転免許証があれば店舗での即時発行も可能です
- ☆「ソフマップVISAカード」、「ソフマップJCBカード」も会員登録中!

他にもこんなサービスが!

- ★コンピュータクリニックのメンテナンスサービスが5%割引。
- 詳しくはTel. 03-5256-6841まで。
- ★会員だけの長期品質保証制度「ソフマップワランティ」に加入できます。
- ★月刊ソフマップワールド(非売版)の年間購読料を割引。

お申込み・お問い合わせ

- 詳しくはTel. 03-3253-2918ソフマップ営業本部メンバーズ課まで
お問い合わせ下さい。
- クレジットタイプのお申込みは店舗設置の申込書又は月刊ソフマップ
ワールドに添付の申込書(JACCS)に所定事項をご記入の上、各クレ
ジット会社宛にご郵送下さい。
- 即時発行をご希望の方は、次の店舗にてお申し付け下さい。
- ☆「ソフマップJACCSカード(発行には運転免許証が必要です)」
=秋葉原1号店4F・2号店2F・新宿4号店3F(平日14:30~15:30を除く)、
大宮店1F、大塚5号店1F・7号店1F・8号店5F
☆「ノンクレジットタイプ」=各販売店舗、買取査定センター

すぐに安くなるゲームソフトの買い方? ソフマップカードで!

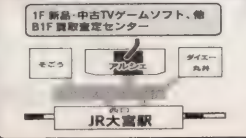
プールもルピーもためることができるから、いらない物はすぐに買取センターへ!!
欲しい物が安くなったなら、ためておいたポイントでさらに安く購入! これがベスト!!

遊び終わったゲームは
高く買取ってもらおう!
詳しくはフリーコール
0077-2323-4545まで

東京/新宿 TEL. 03-3346-9651



埼玉/大宮 TEL. 048-648-2011



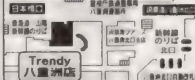
東京/秋葉原 TEL. 03-3253-3030 / 03-3253-9590



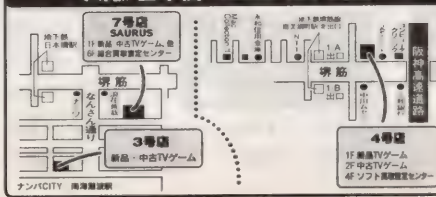
東京/池袋 TEL. 03-5950-5461



東京/八重洲 TEL. 03-3211-2255



大阪/日本橋 TEL. 06-634-5820



ただいま、専
新入会カードキャンペーン
実施中!
4/30(火)まで
10,000円分の
ルピーポイントを大還元中!

「パソコンを買ったとき、これ1冊でOK!!」 書店がハイパーになって **新登場!**
月刊 SOFMAPWORLD Hyper 毎月28日発売 **380 Yen**
ページ数ボリュームアップでさらに情報満載!!
定期購読(非売版)なら 確実に手に入ります!! お問い合わせは **03-3253-9443**

店舗営業時間年中無休
平日 11:00~20:00 日・祝 10:00~19:00
東京本店・13号店 平日 10:30~20:00 日・祝 10:00~19:00
新宿 平日 11:00~21:00 日・祝 10:00~21:00
大宮店 GIGASTORE 平日 11:00~21:00 日・祝 11:00~21:00
Trendy 池袋店 平日 10:00~20:00 日・祝 10:00~20:00
買取割合専用 平日 10:00~19:00 土・日・祝 10:00~19:00
大宮店定休日についてはお問い合わせ下さい。

TVゲーム売るなら買うなら
ソフマップ
〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪府浪速区日本橋5-11-7 第一片倉ビル

俺のカラダの筋肉は、 どれをとっても機械だぜ 電気グルーヴ

野田努+宝島編集部 編

定価1200円

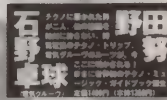


テクノボン

石野卓球/野田努 著

定価1400円

テクノボン



のほほん雑記帳

大槻ケンヂ 著

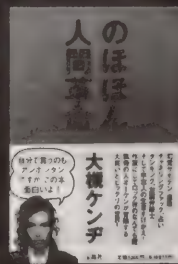
定価1200円



のほほん人間革命

大槻ケンヂ 著

定価1000円



THE BOOM 海を渡る唄

川村恭子&宝島編集部 編・著

定価1500円

バイブス ボブ・マーリーの波動

定価1900円



完本 マイルス・ デイビス自叙伝

マイルス・デイビス/クインシー・トループ 著
中山康樹 訳

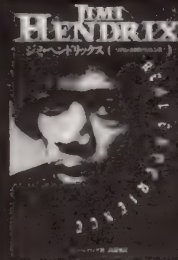
定価2800円



ジミ・ヘンドリックス [リアル・エクスペリエンス]

ノエル・レディング 著
高見展 訳

定価2980円



プリンス [1958-1994]

ジョン・W・デュフィ 著
渡瀬ひとみ 訳

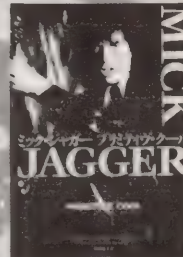
定価2200円



ミック・ジャガー [プリミティヴ・クール]

クリストファー・サンフォード 著
奥田祐士 訳

定価2800円



ジム・モリスン 幻の世界

フランク・リチャンドロ 著
柳下毅一郎 訳

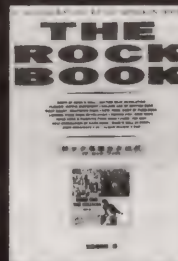
定価2500円



THE ROCK BOOK ロック名盤カタログ

宝島編集部 編

定価2200円



コンピューターゲームファンのための、声のネットワークステーション!!

プッシュ回線でもダイヤル回線でも遊べる!!

Dial Fun CLUB

0990-541-333

つながらない時は 03-5729-3496

(24時間テープ案内)

利用方法をよ〜く見てね

利用方法 上記の番号をダイヤル つながったらすぐに*を入力 希望する3ケタ番号をダイヤル 伝言を聞く 7 伝言を残す 3 メニューに戻る 0

179# RPGソウル	376# ジオ カタストロフィー	162# 峠 KING THE SPIRITS	240# フロントミッション	001# 友達募集
574# アリスのペイントアドベンチャー	381# 新SD戦国伝 大將軍列伝	163# とときめき麻雀パラダイス	241# プレス・オブ・ファイアII ~運命の子~	002# ロング伝言板
152# アメリカンバトルドリーム	584# シャイニング・ウィスダム	526# 闘神伝	298# 風雲熱記録	ここでは5分の伝言が可能! 声の文通BOXとして使ってね。
506# ヴァンパイア・ハンター	585# Jリーグ 実況ウィニングイレブン	541# ナムコクラシックコレクション vol.1	565# フィロソマ	003# 売りたい!
186# ウォルテックスザ・FXロボバトル	160# 実況チャンピオンレスラー	542# 19XX	566# ブライムゴール	004# 買いたい!
254# ウルヴァリン	444# 実況おしゃべりパロディウス	458# ニチブツアーケードクラシックス	040# V-テトリス	005# ボクのイチオシゲーム
517# ウィザードリィ	318# スーパーファイヤープロレスリング	597# 忍者龍剣伝	169# ブルー・シカゴ・ブルース	君がはまりかけているゲームを紹介してください。
405# ヴァーチャルドッジボール	212# スーパー桃太郎電鉄III	460# ニコちゃんバトル	170# ファーランドストーリー	[こんなところがオモシロイよ~]などネットワークを広げてね。
257# X-MEN	220# スーパーテトリス3	464# NEWヤッターマン	468# プロキッズ	006# わたしの愛するゲームキャラクター
518# エースコンバット	539# スーパーマリオRPG	489# 熱闘サムライスピリッツ	528# 不思議のダンジョン	君が大好きで言う
575# 永世名人	221# ~制敵伝説~プリティファイター	550# Neo Organic Bioform	543# ファイティングバイパーズ	お助けマンとして助けてあげるのいいよね。
521# 弟切草	545# 聖剣伝説	533# BOXERS ROAD	568# ポポイっとへべれけ	007# お助けマン頼む!
408# オフワルドインターセプターエクストリーム	445# 占都物語	354# バーチャファイター	533# BOXERS ROAD	「先へ進めない」とか、「このアイテムはどこにあるの」など困ったとき、お助けマンを呼んじゃおう。
312# 餓狼伝説シリーズ	447# 戦略将棋 至高の定跡	491# 初恋物語	242# 魔神転生II スパイラルメシス	008# 秘蔵、裏業を紹介するゼイ
437# がんばれゴエモン	451# 全国高校サッカー	493# パチスロ研究	243# 麻雀倶楽部	君だけが知っている秘蔵、裏業を紹介してね。
188# 元祖バチンコ王	488# SEGA RALLY	234# バトルジョッキー	569# 魔女たちの眠り	お助けマンとして助けてあげるのいいよね。
356# 学校のあった怖い話	499# ZERO DIVIDE	236# バトルクロス	045# マリオVSバニース	009# パソコン仲間集まれ!
524# KATS RUN	594# 卒業番外篇 ねえ麻雀しよ!	291# バルスター	534# マリオVSバニース	パソコン仲間同士、情報交換してね。
505# 銀河お嬢様伝説ユナ	514# Sword & Sorcery	557# ハローキティ	245# ミッキーの東京デイズニールランド大冒険	051# 次世代機で遊ぼう
263# キャラクシーファイト	337# ダービースタリオン II	562# バトルロボット列伝	570# ミスティックアーク	好きなマシンを選んで伝言してね!
418# 魔舎物語~Stable Star~	153# 誕生	496# BUG!	048# みきくあそび Fido Dido 教Q BOX	052# 絶対PCエンジン
477# キングオブファイターズ'95	433# ダンククエスト~魔神封印の伝説~	599# HYPERフォーメーションサッカー	174# 水木しげるの妖怪百鬼夜行	PCエンジンの「このソフトがおもしろいよ」とか「ここが難しくてわからないよ」などなど、自由に使ってね。
193# クロノトリガー	441# 超兄貴	164# バーチャルブロック	175# 無人島物語	053# ゲームセンター嵐
525# クロワディス	156# チェスマスター	165# バーチャルボンバーマン	610# 女神転生 (真)	何といってもゲームセンターの迫力が再高と云う君、とことん語り合ってね。
578# クロックワークナイト	454# ちびまる子ちゃん	167# ハングオンGP '95	173# モルドルリアン	010# 開局リクエスト
158# QUANTUM GATEI	345# 天外魔境 II マンジMARU	549# バハムートラグーン	050# 矢追継一極機プロジェクト UFOを追え	希望するコンピューターゲームのBOXをリクエストしてね。
159# 空想科学世界ガリバーボーイ	453# デア ラングリッサー	417# 美少女CG大百科 Vol.2	554# 幽遊白書	099# 新規開局速報
487# クロック・タワー	591# テレロボクサー	425# 美少女戦士セーラームーン	497# よこそシネマハウスへ	新しく開局したBOXをいち早く紹介。
368# 競馬最勝の法則 '95	522# DOの食卓	548# VIPER V10	509# 4人将棋	100# 待ち合わせBOX
423# ゲームの達人 THE上海	529# 鉄拳	552# 秘密の花園	430# ランス IV	「フリーボックスの○○番でこのゲームについて語ろう」とか「○○さん、○○番で待っているから遊びに来てね」などなど。
415# 黄龍の耳	523# テーマパーク	295# ビクトリーゴール	571# ライトクルセイダー	101# ~150# フリーBOX
435# 刻命館	540# 電脳戦機 バードチャロン	465# 必勝バチンココレクション	544# ルパン三世 カリオストロの城 -再開-	プライベートBOXとして自由に使ってね。
530# ザナドゥII	452# とときめきメモリアル	527# Beyond the Beyond	626# REIRA	3000# DIALカルトクイズ
438# The PSYCHOTRON	598# ドラゴンナイト III	333# ファイナルファンタジー (I~IV)	176# 達対王	★印のついているゲームはそれぞれの番号の頭に国をつけてダイヤルすれば、フリスが楽しめるぞ! 全問正解者には3000円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。なお伝言に戻るには国*をダイヤルしてね。
535# サクラ大戦	459# ドラゴンボールZ 超武闘伝 3	361# ファイナルファンタジー VI	513# レイフォース	
537# サムライスピリッツ新紅郎無双剣	364# ドラゴンクエスト VI	362# ファイアーエンブレム 紋章の謎	531# レイブレイサー	
547# サウンドノベルソウル	157# ドラッグーのバズルツアー '94	564# ファイナルファイト	630# ロマンシング サ・ガ	
375# 史上最強リーグセリエA エースストライカー	199# どっすん! 岩石バトル	494# ぶぶよよ通	546# ROBO・PIT	
322# 真・女神転生 II	205# ドカボン3・2・1~嵐を呼ぶ友情~	426# プリンセス・ミネラル	252# ワキナンパラダイス	
538# 真・女神転生 if...	455# トランプアイランド	414# ファイナルファンタジー 女子力	178# ワリオクルーズ	
207# シムシティ2000	456# トゥルーライズ	553# フェーダ	532# WORLD ADVANCED大戦略	
273# 雀神伝説	592# ドーターオブキングダム	556# ファイヤープロレスリング 女子力		
	595# 東京ダンジョン	239# FULL POWER		
	596# ドナルドダックの魔法のぼうし			

PRIVATE BOX

0990-537-211

つながらない時は 03-5701-9400

特定の相手にメッセージを送るときや、電話番号の告知等プライバシーが守れるぞ!

4ケタのBOX番号をダイヤル

伝言を聞く時は7#

伝言を残す時は3#

暗唱番号をダイヤル

【BOXの登録方法】

メニュー

きみの好きな4ケタの連絡番号を決めてダイヤル

このボックスが未登録ならOK! 9#をダイヤル

きみの好きな4ケタの暗唱番号を決めてダイヤル

9#をダイヤルして登録終了

一般回線会員募集中!!

超お得な60分3000円! 入会希望の方は住所、氏名、年齢、[D入会希望]と明記の上、下記E-NETまでハガキで

E-NET

東京都渋谷区道玄坂1-15-3 プリメーラ道玄坂521 TEL 03-5458-9441

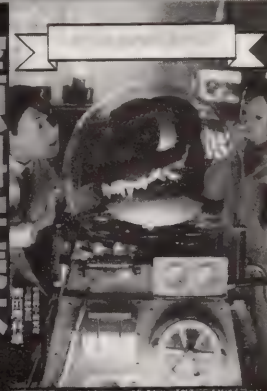
INFORMATION

肖像権・著作権に関わるものの売買は法律で禁じられています。なお、電話のかけすぎにも注意しましょう。また、未成年の方は親の承諾を得てかけてください。このサービスは地域によって遠距離通話料が加算されます。ご利用にならない地域もありますのでご了承ください。(発信地/東京 6秒10円)

空想科学読本

ゴジラは生まれた瞬間、即死する!?

空想科学読本



空想科学研究所
主任研究員
柳田理科雄・著

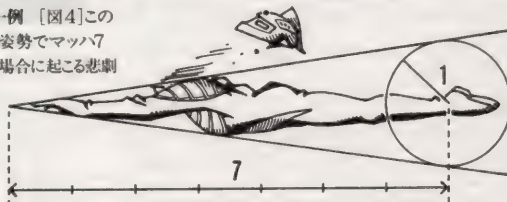
定価1200円
好評発売中!

こんな、
夢を壊すような
研究をして、
どうする!?

本書が得たトシモない結論

- ウルトランは飛ぶとたちまち死ぬ
 - 兎甲兎はマシンガーンZ上で車酔い
 - ウルトラ水流は天変地異をもたらす
 - ジェットモグラは回転する棺桶だ
 - ガメラはそよ風が吹くと飛んでいく
 - タケコプターがドラえもんを破壊する
- ……なぜ? なるかは読めばわかります。

研究の一例 [図4]この
うな飛行姿勢でマッハ7
を出した場合に起こる悲劇



マッハ7で大気中を飛行すると、衝撃波の先端角はなんと16度である。頭部を立てて飛行している正義の味方は、自分の手の先端から発生した衝撃波に顔面を直撃されてしまう。

セガ監修 『アキラ』完全データベース

Vol.5

サターンスーパー

VF2永久保存版

キミはまだ知らない アキラ必殺技59

アキラ完全データベース

徹底特集・オープニングCGも初公開

パンツァードラグーン ツヴァイ ドラゴンフォース

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

緊急収録/ ついにサターンに登場
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

CG初公開
エアーズアドベンチャー

期待の超大作/
電脳戦機バーチャロン

迫力のCG
GOTH II



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996



豪華プレゼント

セガサターンモテムが
抽選で当たる!! 100名

セガサターンモテム発売直前
緊急インタビュー

完全リニューアル価格
1480円
好評発売中!



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995

とことん遊べる体験版7本

ダークセイバー
ヴァンパイアハンター
アルバートオデッセイ外伝
麻雀ハイパーアクションR
くるりんPA/
2度あることはサンドアール
ロードランナー レジェンドリターンズ
(本誌オリジナルバージョン)

NEW SOFT TIME TABLE

新作ソフト発売スケジュール表

NINTENDO 64			
4月発売			
4月21日	スーパーマリオ64 (仮称)	任天堂	¥9,800
6月発売			
6月23日	最強羽生将棋	セガ	¥9,800 予
発売日未定			
ウェーブレース64 (仮称)	任天堂	価格未定	
カービィボウル64 (仮称)	任天堂	¥9,800	
クリエーター (仮称)	任天堂	価格未定	
ゴルドニア007 (仮称)	任天堂	価格未定	
スーパーマリオカートR (仮称)	任天堂	価格未定	
スターウォーズ シット・オブ・エンパイア (仮称)	任天堂	価格未定	
スターフォックス64 (仮称)	任天堂	価格未定	
ゼルダの伝説64 (仮称)	任天堂	価格未定	
パイロットウイングス64 (仮称)	任天堂	価格未定	
バギーキラー (仮称)	任天堂	価格未定	
プラストドラー (仮称)	任天堂	価格未定	
ホディハーパー (仮称)	任天堂	価格未定	

スーパーファミコン			
3月発売			
3月22日	ギャングブル放浪記	VAP	¥8,500
3月22日	林海豪九段の囲碁道場	アスキー	¥14,800
3月22日	新機軸シミュレーション スパイダースター〜最悪物語〜	コナミ	¥11,800
3月22日	スレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険	バンダイ	¥6,800
3月22日	魔界機神 スーパーロボット大戦外伝	バンプレスト	¥7,800
3月22日	峠・伝説 最速バトル	ビー・ビー・エス	¥10,800
3月22日	NEW ヤッターマン〜魔龍かんだいヤロベエ〜	ユタカ	¥8,800
3月22日	イースV エキスパート	光栄	¥11,800
3月22日	'96全国高校サッカー選手権	魔法株式会社	¥7,800 (予)
3月22日	GTリレー	イマジニア	¥10,800
3月29日	少女騎士セーラム〜SuperS〜全参画学生生活	エンジェル	¥7,980
3月29日	忍たま乱太郎2	カルチャーブレーン	¥7,800
3月29日	美少女エクス列伝〜プリザードYukio入〜	エイエスエス	¥8,000
3月29日	れいれい♥エクス列伝〜消えた?の謎!〜	コナミ	¥5,800
3月29日	ドラゴンボールZ Hyper Dimension	バンダイ	¥7,800 (予)
3月29日	新機軸機神ガンダムW ENDLESS DUEL	バンダイ	¥7,500 (予)
3月29日	スーパーファミコンXスピンオフX プレミアム	ヒューマン	¥8,000
3月29日	スーパーファミコンXスピンオフX プレミアム	ヒューマン	¥7,500
3月29日	アンジェリック ヴォイス・ファンタジー	光栄	¥9,800
3月29日	実況三ツ山Parlor (仮称) 三ツ山大会戦	日本テレビ	¥10,800

4月発売			
4月5日	実戦パチスロ必勝法! 山佐伝説	サミー	¥6,900
4月5日	ルドラの秘宝	スクウェア	¥8,000
4月12日	音楽ツール "かなでる"	アスキー	価格未定
4月12日	魔法陣グルグル2	エニックス	¥8,000
4月12日	すぱーべん DX	ユタカ	¥6,800
4月26日	リリゲエクスパートステージ'96	エポック社	¥7,980
4月26日	一発逆転! 競馬・競輪・競艇	バウ	¥9,800
4月26日	スーパーボウマン4	バンダイ	¥7,777
4月26日	スーパーランブルコレクション2	ボトムアップ	¥7,980
4月下旬	HEIWA パチンコワールド3	ショウエンシステム	¥7,800
4月下旬	ParlorMini パチンコワールド3	日本テレビ	¥4,900
4月下旬	逢来学園の冒険!	J・ウイング	¥7,800
4月下旬	サウンドノベル ツクール	アスキー	価格未定
4月下旬	Jumpin'Derby	ナグサット	¥9,800
4月下旬	テールゲルメ大集合!! 異界・魔花・花・ウーサド	パリエ	価格未定
4月下旬	スーパー競艇2	日本物産	¥8,500

5月発売			
5月14日	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	任天堂	¥7,500
5月24日	トランザンハンターG	スクウェア	¥7,800
5月24日	ごんきょ冒険隊	パイオニアLDC	¥7,980
5月24日	フィッシング甲子園	キングレコード	¥11,800
5月24日	スプリガン・パワード	ナグサット	¥9,800
5月24日	牧場物語	パック・イン・ビデオ	価格未定
5月24日	すぱーべんすんおよ2	バンプレスト	¥7,800
6月発売			
6月1日	リリゲ'96 ドリームスタジアム	バンダイ	¥7,980
6月1日	SDウルトラバトル1 (仮称)	バンダイ	¥3,980 (予)
6月1日	SDウルトラバトル2 (仮称)	バンダイ	¥3,980 (予)
6月1日	西陣パチンコ物語2 (仮称)	エイエスエス	価格未定
6月1日	モンスタニア	パック・イン・ビデオ	価格未定
6月1日	TRAVELER Starlight&Prairie	バンプレスト	価格未定
6月1日	サラブレッドブリーダーIII	ヘクト	価格未定
6月1日	古田敦也のシュレシエシプロ野球2	ヘクト	価格未定
7月発売			
7月19日	あふ女神まつ (仮称)	エイエスエス	¥10,800 (予)
7月26日	シムシティ Jr. (仮称)	イマジニア	価格未定
7月26日	海のぬい釣り	パック・イン・ビデオ	価格未定
7月26日	SDガンダムジェネレーション1 (仮称)	バンダイ	¥3,980 (予)
7月26日	SDガンダムジェネレーション2 (仮称)	バンダイ	¥3,980 (予)

'96年発売			
春予定	タワードリーム	アスキー	¥9,980
春予定	ベストショット プロゴルフ	アスキー	価格未定
春予定	レナスII 〜封印の使徒〜	アスキー	¥11,400 (予)
春予定	トイ・ストーリー	カプコン	価格未定
春予定	ピノキオ	カプコン	価格未定
春予定	鎧神戦記ミレニアムソード (仮称)	マジファクト	価格未定
夏予定	クリュースカンク	ヴァンティ	価格未定
夏予定	実況/ワープ/スリリング'96 マックスボルト	コナミ	価格未定
夏予定	すぱーべんすんおよ2 ルーの放浪漫遊記	コナミ	価格未定
夏予定	必殺パチンココレクション4	サンソフト	¥9,980
夏予定	アースライト ルナ・ストライク	バンダイ	価格未定
夏予定	大貝獣物語2	バンダイ	価格未定
夏予定	ドラゴンナイト4	バンプレスト	価格未定

夏予定	同級生2	バンプレスト	価格未定
'96年	ミニ4駆スタリオン (仮称)	アスキー	価格未定
'96年	爆走兄弟レッツ&ゴーII (仮称)	アスキー	価格未定
発売日未定			
みる・きく・あそび Fido Dido教O BOX	KANEKO	¥8,800 (予)	
ウィザードリィ外伝4	アスキー	価格未定	
大戦略エクスパートWWII	アスキー	価格未定	
トムとジェリー〜2nd VSジェリー〜	アルトロン	¥9,900 予	
G・O・O〜目覚めよ! 呼ぶ声が聴こえる〜	イマジニア	価格未定	
帝国世紀アレクサンダー伝説	ヴァージンインタラクティブ	¥9,800	
あかづの闇	ウイジット	価格未定	
ダークハーフ	エニックス	価格未定	
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	価格未定	
勾玉伝説	エニックス	価格未定	
ドナルドダックのマイウイマード	カプコン	価格未定	
ボカボタス	カプコン	価格未定	
シャザード伝説サ・プレリュード (仮称)	カルチャーブレーン	価格未定	
飛龍の拳プロレス	カルチャーブレーン	価格未定	
スローンプロテクターズ	ケムコ	¥9,800	
ファイティングアスノック	コナミ	¥9,980	
エナジブレイカー	タイム	価格未定	
アラビアンナイト〜砂漠の精霊王〜	タカラ	価格未定	
赤きんぎょ	トミー	¥7,800 (予)	
フェリシア	トンキンハウス	¥9,900	
マスカリ伝説・スーパーRPG編	トンキンハウス	¥9,900	
スーパーファミコンゲルメ	ナムコ	¥8,800	
新機軸放浪記 (仮称)	バウ	価格未定	
空想科学世界ガリバーボーイ	バンダイ	価格未定	
リングにかけろ	メサイヤ	¥11,800	
アルムの牙〜夜族十二神使伝説〜	ライトスタッフ	¥11,800	
MASK MASK	東宝	¥9,800 予	

プレイステーション			
3月発売			
3月22日	ロードラッシュ	EAV	¥5,800
3月22日	ワイプアウト	SCE インターナショナル	¥5,800
3月22日	宇宙遊戯 博識商人 (あんど)	アステックワーク	¥5,800
3月22日	アトムの家	ファミリゲームス	¥5,800
3月22日	メル・ランサー 銀河少女警察2086	イマジニア	¥5,800
3月22日	ハイパーザード	カプコン	¥5,800
3月22日	天の地を喰らう!〜赤壁の戦い〜	カプコン	¥5,800
3月22日	はげれこエモン〜宇宙海賊アコギン〜	コナミ	¥5,800
3月22日	TIZ -Tokyo Insect Zoo-	セナールエンタテインメント	¥5,800
3月22日	DX X-1 ゲーム	タカラ	¥5,800
3月22日	チャロク	タカラ	¥5,800
3月22日	ハイパーファイナルマッテニ	ヒューマン	¥5,800
3月22日	ウイングボール2	光栄	¥8,000
3月22日	エアーマッペン'96	光栄	¥8,000
3月22日	大戦略プレイヤーズズビット	OZクラブ	¥7,800
3月29日	グラディウス〜デラックスパック〜	コナミ	¥5,800
3月29日	バスズボール2	タイム	¥5,800
3月29日	NuPa〜ぬぱ〜	トミー	¥4,800
3月29日	アクチャーサッカー	ナグサット	¥5,800
3月29日	キリングゾーン (仮称)	ナグサット	¥5,800
3月29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800
3月29日	機動戦士ガンダム Ver.2.0	バンダイ	¥8,800 (予)
3月29日	機動戦士ガンダム Ver.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800 (予)
3月29日	テトリクス-X	ビー・ビー・エス	¥5,800
3月29日	あふ'96スペシャルBURNING Fest.	ファミリソフト	¥5,800 (予)
3月29日	Defcon 5	マルチント	¥4,800
3月29日	アンジェリーク Special	光栄	¥7,800
3月29日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800 (予)
3月29日	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800
3月下旬	信長の野望	光栄	¥9,800
3月下旬	スラムドラゴン	ジロコ	¥5,800
3月下旬	超兄貴〜究極〜男の逆襲〜	メサイヤ	¥5,800
3月下旬	テットヒートロウ	日本物産	¥5,800
4月発売			
4月12日	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800
4月12日	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800
4月12日	POTESTAS	ネクサス インターナショナル	¥6,800
4月19日	オーバードライブDX	EAV	¥5,800
4月19日	ESPN Street Games	SCE インターナショナル	価格未定
4月19日	モーターウーラングランプリ2	エニックス	¥5,800
4月19日	DOOM	ソフバンク	¥5,800
4月19日	めざせ! 野球王	ライズ	¥5,800
4月26日	リリゲ'96 パーシャルスタジアム'96	EAV	¥5,800
4月26日	アレムアーケードクラッシュ	アイマックス	¥5,800
4月26日	ときめきメモリアル プライベートコレクション	コナミ	¥3,800
4月26日	Pandora Project- THE LOGIC MASTER-	チームバグバグ	¥5,800 (予)
4月26日	キャラクション3	ナムコ	¥5,800
4月26日	信長疾風記 煌	ビー・ビー・エス	¥5,800
4月下旬	ザ・ライゼーション〜新・世界七文明〜	アズミック	¥5,800 (予)
4月下旬	心・心理ゲーム	ウイジット	¥5,800
4月下旬	ウルフファンク空牙2001	1sting エンタテインメント	¥5,800
4月下旬	ロケットX3	カプコン	¥5,800
4月下旬	ジャンプ対決! 12 アニメ最強大決戦!	エニックス	¥5,800 (予)
4月下旬	サブリナ2 運の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800
4月下旬	ワールドマッチゴルフ	ZOOM-X	¥5,800
4月下旬	太陽のしっぽ	アートデック	¥5,800 (予)
4月下旬	パドルドラゴン	アーバンブランド	¥5,800
4月下旬	チェスマスター	アルトロン	¥6,800 (予)
4月下旬	麻雀上手〜麻雀がうまくなる〜	カプコン	¥4,800
4月下旬	THE HIVE WARS	エイエスエス	¥6,800
4月下旬	ジョニー・バズーカ	コナミ	¥6,500
4月下旬	ギャクシーファイター ニーバールウォリアーズ	サンソフト	¥5,800
4月下旬	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900
4月下旬	パチパチサーガ	ティ・イー・エス研究所	¥5,800
4月下旬	アドヴァンスト ヴァリアブル	ティ・イー・エス研究所	¥6,800
4月下旬	アクチャーゴルフ	ナグサット	¥5,800
4月下旬	キャプテンJ GET IN THE TOMORROW	バンダイ	¥5,800 (予)
4月下旬	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット	ビッツ東海	¥5,800

4月予定	ばいるあふ・まーち	プロシードユニ	¥5,800 (予)
4月予定	ネオ プラネット	マップジャパン	¥6,800 (予)
4月予定	ディカスワールド	ディカスワールド	¥5,800 (予)
4月予定	矢追純一機軸プロジェクト UFOを追え	日本クリエーション	¥7,800
5月発売			
5月3日	ドリフトキング 王座争奪戦 首都圏バトル	ビー・ビー・エス	¥5,800
5月10日	花火グラフィティ 恋々物語	アイマックス	¥5,800
5月10日	X-COM 未知なる侵略者	3A (外信)	¥5,800
5月10日	VADIMS	ソフバンク	¥5,800
5月24日	デザエモン (プラス)	アテナ	¥5,800
5月24日	ESP 角田智美	アンティノスレコード	¥3,800 (予)
5月24日	ESP 山本ともあ	アンティノスレコード	¥3,800 (予)
5月24日	ESP 森川由紀子	アンティノスレコード	¥3,800 (予)
5月24日	ESP 水谷純子	アンティノスレコード	¥3,800 (予)
5月24日	ESP 仲間由紀恵	アンティノスレコード	¥3,800 (予)
5月24日	サンダーホークII	ビクターエンタテインメント	¥6,800
5月31日	ダンジョンクリエーター	EAV	¥6,800
5月31日	アドルプロモーション すずきみえ	アルム	¥5,800
5月31日	RACE DRIVEN a GO! GO!	3A (外信)	¥5,800
5月31日	Extreme Power	プロファイア	¥5,800 (予)
5月31日	キューン	メディアエンターテインメント	¥5,800 予
5月下旬	Fighting Illusion〜K-1 GRANDPRIX 1stラウンド対決〜	アイランドクリエイション	¥5,800
5月下旬	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800 (予)
5月下旬	デモン (仮称)	VAP	¥5,800
5月下旬	ブロック崩し伝説の逆襲	アイランドクリエイション	¥5,800 予
5月下旬	闘墓	アスキー	¥6,800
5月下旬	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800
5月下旬	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	エニックス	¥5,800
5月下旬	サムライスピリッツ 新紅蓮無双剣	エニックス	価格未定
5月下旬	鉄球〜TRUE PINBALL〜	キヤ・コミュニケーションズ	¥5,800 (予)
5月下旬	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800 (予)
5月下旬	ウエディングビーチドキドキお色直し	エイエスエス	¥5,800 (予)
5月下旬	3Dゴルフ (仮称)	コナミ	¥5,800
5月下旬	バスケットボールの伝説 2ndラウンド対決〜	サンソフト	¥4,980 (予)
5月下旬	蛭子能収の大穴競艇 (仮称)	セガ	価格未定
5月下旬	CREATURE SHOCK クリーチャーショック	データ・イース	¥5,800
5月下旬	徹夜 SPECIAL	ナグサット	¥5,800
5月下旬	RETURN TO ZORK	バンダイエンタテインメント	¥6,800
5月下旬	北斗の拳	バンプレスト	価格未定
5月下旬	サキネット	プリズム・アーツ	¥5,800
5月下旬	フェーダリイ!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	やまの	価格未定
6月発売			
6月7日	V-SPIKE (ヴァイトリウスバイク)	イマジニア	¥5,800
6月28日	OverBlood	リバーヒルソフト	¥5,800 予
6月下旬	C1〜CIRCUIT (C1〜サーキット)	インベックス	¥5,800 予
6月下旬	パチンコ飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5,800
6月下旬	シグナルウェブ (仮称)	EAV	¥5,800
6月下旬	リトルビッグランドベンチャー	EAV	¥5,800
6月下旬	(麻雀戦術) 安藤満の空空間戦法	J・ウイング	¥6,800 (予)
6月下旬	光線パチンコDS攻略法	アイランドクリエイション	価格未定
6月下旬	時空探偵DOO〜幻のローレライ〜	アスキー	¥6,800 (予)
6月下旬	City Bravo!	アルトロン	価格未定
6月下旬	ロケットジョー	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800
6月下旬	DYNAMITE KING	エイコム	価格未定
6月下旬	風雲伝説	エイコム	価格未定
6月下旬	CYBER SPEED	キヤ・コミュニケーションズ	¥5,800 (予)
6月下旬	パチンコ飛龍の拳・アドヴァン	コナミ	¥5,800
6月下旬	Turt Wind'96〜6巻 サラブレッド競馬シミュレーション (仮称)	ジロコ	価格未定
6月下旬	アドルプロモーション スーパーバイロリミテッド	ジロコ	¥7,800
6月下旬	ボボロロロロロロ	ユ・エ・エ	価格未定
6月下旬	MASTERS 新・道かなるオガスタ	ソフバンク	価格未定
6月下旬	タイムギャル&忍者ハヤテ	タイム	¥6,800 (予)
6月下旬	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800 (予)
6月下旬	雨月奇譚	トンキンハウス	¥5,800
6月下旬	SDガンダムギャラクシアン (仮称)	バンダイ	¥4,800 (予)
6月下旬	クロノデジタルミッションVF-X (仮称)	バンダイエンタテインメント	¥6,800
6月下旬	KING'S FIELDIII	フロム・ソフトウェア	¥6,300
6月下旬	クロックワークス	徳間書店	¥5,800 (予)
6月下旬	極大道標	毎日コミュニケーションズ	¥5,800 (予)
7月発売			
7月5日	スタジオP 動画でバスル大撲滅	アジェンダ	¥5,800 (予)
7月予定	マジックオブパズル大パズルゲーム	BM&ター	価格未定
7月予定	TUNNELL (仮称)	キヤ・コミュニケーションズ	¥5,800 (予)
7月予定	美少女オブ・ODE TO THE SUNSET ERA	トキハス	¥5,800
7月予定	The Open Golf of Tumberry	パナレスト	価格未定
7月予定	学校であつた怖い話S	パナレスト	価格未定
7月予定	東宝プラシタシタシVol.1 (仮称)	パナレスト	価格未定
7月予定	JCC 全日本ツリキング選手権	ビー・ビー・エス	¥5,800 (予)
7月予定	ソニックウィングススペシャル	メティクエス	¥6,800 (予)
7月予定	恐怖伝説	ユカ	¥5,800
7月予定	トランスポートタイクン	伊藤忠商事	価格未定
8月発売			
8月予定	ヴァンダルハーツ (仮称)	コナミ	¥5,800 (予)
8月予定	ハームフルバーク	スカイ・シンク・システム	¥5,800 (予)
8月予定	詠王	バンダイエンタテインメント	¥5,800 (予)
8月予定	MEGATRAUD 2096	パナレスト	価格未定
8月予定	釣りバカ日誌	小学館プロダクション	¥6,800 (予)
9月発売			
9月予定	ピンボール・ファンタジー・デラックス	VAP	価格未定
9月予定	QUANTUM GATE〜悪夢の序章〜	キヤ・コミュニケーションズ	¥5,800 (予)
9月予定	VIPER (仮称)	キヤ・コミュニケーションズ	¥5,800 (予)
9月予定	スピードキング	コナミ	¥5,800
9月予定	それゆけXコロロージ	ポリグラム	¥5,800 (予)
9月予定	究極の倉庫番	伊藤忠商事	価格未定
9月予定	G02 Professional (仮称)	毎日コミュニケーションズ	¥6,800 (予)
10月発売			
10月予定	バトルバグス	バンダイエンタテインメント	価格未定
10月予定	ミニ四駆バトル格闘兄弟レッツ&ゴー (仮称)	ビー・ビー・エス	¥5,800 (予)

新作ソフト発売スケジュール表

12月発売			
12月予定	ファイナルファンタジー VII	スクウェア	¥5,800
12月予定	STRESSLESS LESSON	マックスファイズ	価格未定
'96年発売			
春予定	3Dレンギス	SCEインターナショナル	¥5,800
春予定	Air Assault	SCEインターナショナル	価格未定
春予定	Assault Rigs (仮称)	SCEインターナショナル	価格未定
春予定	Total NBA'96	SCEインターナショナル	価格未定
春予定	CRW/カウターレボリューション	アプレックス	¥5,800
春予定	エリオン トリロジー	アプレックス	¥5,800
春予定	ライズ オブ ザ ロボッツ2	アプレックス	¥5,800
春予定	X-MEN	カプコン	¥5,800
春予定	ヴァンパイア	カプコン	¥5,800
春予定	エンジェルグラフィティ〜あまたのプロファイル〜	コナミ	価格未定
春予定	エンジェルグラフィティ〜あまたのプロファイル〜	コナミ	価格未定
春予定	ブラボ物語 (仮称)	セガ	価格未定
春予定	英語の鉄人センター試験ライバル	バンダイナムコ	¥4,800 (予)
春予定	世界地図の読み方'96 (仮称)	バンダイナムコ	価格未定
春予定	クローンス・ゲート	バンダイナムコ	価格未定
春予定	刻命館	テコモ	価格未定
春予定	卒業〜ネロワールド〜 (仮称)	ハルピオン	価格未定
春予定	Noel 〜ノエル〜	パイオニアLDC	価格未定
春予定	ホルタル	パイオニアLDC	価格未定
春予定	アルナの翼〜機皇の空の彼方へ〜	ライトスタッフ	価格未定
春予定	PAL〜神犬伝説〜	東北新社	¥6,800 (予)
春予定	すらいしよ! (仮称)	東北新社	価格未定
春予定	スピードライダー (仮称)	MIZUKI	価格未定
春予定	名探偵2000	アートディンク	価格未定
春予定	スベクトラルタワー	アートディンク	¥5,800
春予定	名探偵スチールウッド (仮称)	アートディンク	¥5,800 (予)
春予定	ロバ麻雀 極 (仮称)	アテナ	価格未定
春予定	戦乱	エンジェル	価格未定
春予定	ヴァルナホース	コナミ	価格未定
春予定	モトクロス (仮称)	コナミ	価格未定
春予定	シミュレーションRPG (仮称)	コナミ	¥5,800
春予定	ぶよぶよ通	コンパイル	価格未定
春予定	GUNSHIP2000	スパトラム	¥5,800
春予定	Top Gun	スパトラム	¥5,800
春予定	クライムクラッカーズ2	バンダイナムコ	価格未定
春予定	アークザラッドII	バンダイナムコ	価格未定
春予定	ベルセルバ戦記〜真の戦艦〜	バンダイナムコ	価格未定
春予定	あるうに剣心 (仮称)	バンダイナムコ	価格未定
春予定	ワイルドアームズ	バンダイナムコ	価格未定
春予定	SHADOW	タイヨー	価格未定
春予定	東京SHADOW	タイヨー	価格未定
春予定	あぶるキューブル☆さくら	データ・ホリスター	¥4,800
春予定	LAKE MASTERS (レイクマスターズ)	ネクサスインターナショナル	¥6,800
春予定	フィッシュアイズ	バック・イン・ビデオ	価格未定
春予定	ヴァーチャルペイト (仮称)	バック・イン・ビデオ	価格未定
春予定	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	価格未定
春予定	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	価格未定
春予定	スーパーショット・ザ・ゴルフ	ビクターエンタテインメント	価格未定
春予定	ヒロイン・ドリーム	マップ・ジャンパー	価格未定
春予定	新フォーチュンクエスト 食卓の騎士たち	メディア・ワークス	¥5,800
春予定	新フォーチュンクエスト 食卓の騎士たち 限定版	メディア・ワークス	¥7,800
春予定	ゲップロボ	ユメメディア	¥5,800
春予定	BELT LOGGERS (ベルトログ9)	元気	価格未定
春予定	らんま1/2 バトルルネッサンス	小学館プロダクション	¥6,800 (予)
春予定	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	¥6,800 (予)
秋予定	あるん! シェパードガール (仮称)	J・ウイング	¥5,800 (予)
秋予定	ラグナキル	ユニバーサルエンタテインメント	価格未定
秋予定	TECMO SUPER BOWL (仮称)	テコモ	価格未定
秋予定	Cat The Ripper	トンキンハウス	¥5,800
秋予定	はるかぜ戦隊 Vフォース	ビグ	価格未定
秋予定	MELT (仮称)	マップ・ジャンパー	価格未定
秋予定	同級生麻雀 (仮称)	ユメメディア	価格未定
秋予定	エニメーゼロ	ワーブ	価格未定
秋予定	金田一少年の事件簿 (仮称)	講談社	¥5,800
秋予定	ありす	グラフィック	¥5,800 (予)
秋予定	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定
秋予定	STRIKERS 1945 (仮称)	アトラス	価格未定
秋予定	サクセスストーリー	アトラス	価格未定
秋予定	ハードオブダークネス	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
秋予定	天地無用! 登校無用	エッジングエンタテインメント	価格未定
秋予定	APACHE 〜アパッチ〜 (仮称)	ガスト	価格未定
秋予定	メタル・ブラスター	ガスト	価格未定
秋予定	火竜娘 〜高 悠遠〜	ガスト	価格未定
秋予定	火竜娘 〜柳 判官〜	ガスト	価格未定
秋予定	SUPER CASINO SPECIAL	コナミ	価格未定
秋予定	TEAM 47 GOMAN	コナミ	価格未定
秋予定	ツインビーミラクル 〜不思議なベルの大陸〜	コナミ	価格未定
秋予定	毒魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜	コナミ	価格未定
秋予定	ホームドクター (仮称)	サクセス	価格未定
秋予定	いざらしみきおのスカイゴケット	ジゼルランド	価格未定
秋予定	ハイパー・ツアー	スリーディ	価格未定
秋予定	がんばれ森川君2号	バンダイナムコ	価格未定
秋予定	プリンスメーカー 勇める旅団	バンダイナムコ	価格未定
秋予定	MONSTER FARM (仮称)	テコモ	価格未定
秋予定	TURF HERO (仮称)	テコモ	価格未定
秋予定	キャロップレーサー	テコモ	価格未定
秋予定	モンスターファーム	テコモ	価格未定
秋予定	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	価格未定
秋予定	タイブレーク	パティ	価格未定
秋予定	LIPROS	ビジュアル・ワークス	価格未定
秋予定	ゼロヨンチャンプPLUS (仮称)	メディア・ワークス	価格未定
発売日未定			
3Dベースボール (仮称)	BMGビクター	価格未定	
ソナー・エクササイズ (仮称)	BMGビクター	価格未定	
レガシー・オブ・ケン (仮称)	BMGビクター	価格未定	
NBA LIVE'96	EAV	¥5,800	
アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	
ウイングコマンドーIII	EAV	¥7,800	

ビューポイント	EAV	¥5,800
マジックカーベット	EAV	価格未定
神騎・蒼仙人 (仮称)	J・ウイング	価格未定
ピクニッシュ (仮称)	VAP	¥6,800
ギルティ キア	アークシステムワークス	価格未定
フライングスピリット (仮称)	アークシステムワークス	価格未定
NOUGHTY FIGHTERS	アークシステムワークス	価格未定
Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定
NBAJAM トーナメントエディション	アクレムジャパン	¥5,800
NFLクォーターバッククラブ'96	アクレムジャパン	¥5,800
カレッジスラム	アクレムジャパン	価格未定
RPGツクール (仮称)	アスキー	価格未定
ダービースタリオンPS (仮称)	アスキー	価格未定
ハイパー・固執	アスク	価格未定
機甲兵G-1 (仮称)	アスク	価格未定
ルパン三世 カリオストロの城 -再会- アスミック	アスミック	価格未定
BLOODY BRIDE〜いまだきのヴァンパイア〜	アトラス	¥5,800
The 11th Hour〜The 7th Guest〜	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800
スポツ (仮称)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
パワープレイ'96 (仮称)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
ブラックバス (仮称)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
ユリット (仮称)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
リトルバウト競艇伝説	エス・エヌ・エス	価格未定
棋士 (仮称)	エス・エヌ・エス	価格未定
FLY (仮称)	エム・ディー・ビー	価格未定
The Tower	オープンブック	¥6,800
対決あーす (メルヘンランド)	わかろ・エンタテインメント	¥4,800
ウルトラマッス	カルチャー・ブレーン	価格未定
プロ野球選手 藤本 功 (仮称)	カルチャー・ブレーン	価格未定
クライングドラゴン	クールキッズ	¥5,800 (予)
ロボガ (仮称)	クールキッズ	¥5,800 (予)
XS (仮称)	コナミ	価格未定
Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980
Virtual Gallop 騎手道	サンソフト	価格未定
アウトライプZERO (仮称)	サンソフト	価格未定
ストーンウォーカーズ	サンソフト	価格未定
上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500
必殺バチンコステーション	サンソフト	¥6,800
スーパー忍者 悟空 (仮称)	サンソフト	価格未定
unStack (アンスタック)	システム・クリエイティブ	¥4,800 (予)
ファンタジー	ジャレコ	価格未定
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	価格未定
ZERO DIVIDE 2 (ゼロディバイド2)	ジャレコ	価格未定
バーチャルリモコン (ヘリポート1)	スリーディ	価格未定
メガボースト	バンダイナムコ	価格未定
カポール・スクリーン	バンダイナムコ	価格未定
レボ・ブラス (仮称)	バンダイナムコ	価格未定
ワンダー・ブラス'95 (仮称)	バンダイナムコ	価格未定
ARENA (仮称)	ソフトバンク	価格未定
シミュレーション (仮称)	ソフトバンク	価格未定
ドラゴン	ソラン	価格未定
SDガンダムギャラクシアン (仮称)	タイヨー	¥4,800 (予)
レイトルーサー (ネジコン対応)	タイヨー	¥5,800 (予)
BOUNTY ARMS	データ・ホリスター	¥6,800 (予)
まうすのオヤマとどわ〜 (仮称)	データ・ホリスター	価格未定
メーガ Go Go!	トミー	¥5,800 (予)
PS版ファミスタ (仮称)	ナムコ	価格未定
ZXE-01	バンダイ	価格未定
バルバ オブ... (仮称)	バンプレスト	価格未定
ハエ男のスター・ツアー (仮称)	ビーディ	価格未定
放課後 (仮称)	ビーディ・エス	¥5,800
MaxRacer	ビーディ	価格未定
オリジナル人伝	ビジュアル・ワークス	価格未定
響き渡る	プレ・ステージ	¥5,800
怪獣戦記	プロデュース	価格未定
ライオン スターズ	ヘクト	価格未定
さるかにハムぞう	メディア・ワークス	価格未定
クワダ〜超空間にたどり着く〜	小澤プロダクション	価格未定
Super301 S.Q. (仮称)	日本物産	価格未定
エキスパート (仮称)	日本物産	¥5,800
キング オブ スタリオン (仮称)	日本物産	¥6,800
フォーミュラ・サカス	日本物産	価格未定
競艇伝説 (仮称)	日本物産	¥5,800
ミッドランド〜幻の王国〜 (仮称)	未来ソフト	価格未定

セガサターン

3月発売

3月22日	ハイオクタン	EAV	¥5,800
3月22日	ISTO 〜ジューコ〜の考えるサ・カー〜	MIZUKI	¥5,800
3月22日	My Best Friend〜2. アンドロイド・少女編〜	アトラス	¥6,800
3月22日	パンツァードラグーン ツヴァイ	セガ	¥5,800
3月22日	水着温泉〜風雲再起〜	データ・ホリスター	¥5,800
3月22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドン	¥6,800
3月22日	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800
3月22日	エアー・マジェンタ'96	光栄	¥8,800
3月22日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	¥7,800
3月22日	ゲグス	BMGビクター	¥5,800
3月22日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	¥5,800
3月22日	くずんおよよ'S	17th エンタテインメント	¥6,800
3月22日	HORROR TOUR ホラー・ツアー	オー・シー・シー	¥5,800
3月22日	グランドスラム テラックスバック	コナミ	¥5,800
3月22日	スナッチャー	コナミ	¥5,800
3月22日	ドク・コング・フォース	セガ	¥5,800
3月22日	ビクトリー・ゴルフ'96	セガ	¥5,800
3月22日	WORLD GOLF 〜IN THE GOLF〜	セガ	¥5,800
3月22日	Defcon 5	マルチソフト	¥5,800
3月22日	麻雀同級生Special (成人向)	メイト・ソフト	¥6,800
3月22日	麻雀同級生Special プレミアムパック (成人向)	メイト・ソフト	¥8,800
3月22日	アンジェリーク Special	光栄	¥7,800
3月22日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800

3月29日	信長の野望 リターンズ	光栄	¥5,800
3月下旬	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレムジャパン	¥5,800
3月下旬	モータルコンバットIII 完全版 (成人向)	アクレムジャパン	¥5,800
3月下旬	レボリューションX	アクレムジャパン	¥5,800
4月発売			
4月5日	2度あることはサードアール	CSK総合研究所	¥5,800
4月5日	きんぎょさんバニーブルミール (成人向)	キッド	¥5,800
4月5日	鉄球〜TRUE PINBALL〜	キョー・ミュージック	¥5,800
4月5日	アドル省スーパースターII (成人向)	ジャレコ	¥7,800
4月5日	GAME-WARE	セネラル・エンタテインメント	¥1,980
4月5日	七つの秘蔵	光栄	¥7,800 (予)
4月5日	3X SEVES〜吸煙公主〜	日本クリエイト	¥7,300 (予)
4月19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	¥5,800
4月19日	エンジェル・ラヴィ1941 戦場の恋の物語 in Hollywood	セー	¥5,800
4月19日	大冒険 セントエルモスの奇蹟	パイ	¥6,800
4月26日	ラピュタ・ミニック	BMGビクター	¥5,300
4月26日	アイルランド・クランクス	アイマックス	¥5,800
4月26日	爆れつハンター	アイマックス	¥8,800
4月26日	ゲンウ	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800
4月26日	Cubic Gallery	ウイネット	¥5,800
4月26日	野々村病院の人々	エルブ	¥6,800
4月26日	THOR〜精霊正統記〜 (成人向)	セガ	¥5,800
4月26日	ジョニー・バスター	ソフト・ビジュアル・ワークス	¥6,800 (予)
4月26日	HYPER REVENGE (ハイパー・リベンジ)	テクノソフト	¥5,800
4月上旬	パチンカー (仮称)	BMGビクター	価格未定
4月下旬	首領蜂 (ドンパチ)	アトラス	¥5,800
4月下旬	異・女転生 テイルサマー〜悪魔全書〜	アトラス	¥2,900
4月下旬	飯島愛・イン・タクト	イン・タクト	¥5,000 (予)
4月下旬	ロケットX3	カプコン	¥5,800
4月下旬	CRITCOM・ザ・クリティカルコンパット	ビクター	¥5,800
4月下旬	プレイボーイ・クォール VOL.1 (仮称) (成人向)	ビクター	¥5,800 (予)
4月下旬	プレイボーイ・クォール VOL.2 (仮称) (成人向)	ビクター	¥5,800 (予)
4月下旬	麻雀上手〜麻雀がうまくなる〜	カプコン	¥4,800
4月下旬	2000年・ラヴィ・1941 (成人向)	パイ	¥5,800 (予)
4月下旬	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900
4月下旬	テトリスS	ビー・ビー・エス	¥5,800
5月発売			
5月17日	サイバードール	アイマックス	¥6,800
5月17日	魔術探偵 活動編	ビクター・エンタテインメント	¥5,800
5月24日	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800 (予)
5月24日	銀狼伝説3〜道かたの闘い〜	エス・エヌ・エス	¥6,800
5月31日	ビクター・ザ・クリティカルコンパット	アスミック	価格未定
5月下旬	怪獣劇場第一巻 麻雀篇	ユメメディア	¥5,800
5月下旬	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800 (予)
5月下旬	誕生S	NECインターチャネル	¥6,800 (予)
5月下旬	開運! なんでも鑑定団	テレビ東京	¥4,800 (予)
5月下旬	SEGA AGES/宿題がタートル	セガ	¥4,800 (予)
5月下旬	開運! なんでも鑑定団	テレビ東京	¥4,800 (予)
5月下旬	競馬	ナグサット	¥6,800
5月下旬	メタルブラッド	ビグ	¥6,800
5月下旬	Sword & Sorcery	マイクロキャビン	¥6,800
5月下旬	ソニック・ウェルカム・スペシャル	メディア・ワークス	¥7,800 (予)
5月下旬	デス・スロット 隣国都市からの脱出	メディア・ワークス	¥5,800 (予)
5月下旬	ライフ・セイフ・生命40年ほるるか篇〜	メディア・ワークス	¥6,800 (予)
6月発売			
6月14日	犯罪捜査〜捜し手たちの見たモノ〜 (成人向)	マジニア	¥6,800 (予)
6月28日	Over Blood (オーバー・ブラッド)	リバー・ブラッド	¥5,800 (予)
6月下旬	ルナ・シルバースター ストーリー	角川書店	¥6,800 (予)
6月下旬	風水先生	HAMLET	価格未定
6月下旬	同級生〜	NECインターチャネル	¥7,800 (予)
6月下旬	時空探偵DD 〜幻のローレ〜	アスキー	¥6,800 (予)
6月下旬	疾風魔法大作戦	キョー・ミュージック	¥5,800
6月下旬	Tut Winks〜2度あることはサードアール〜 (仮称)	セガ	価格未定
6月下旬	SEGA AGES/スペース・ハリヤー	セガ	¥3,800 (予)
6月下旬	月花魔剣〜TORCO〜 (仮称) (成人向)	セガ	¥5,800 (予)
6月下旬	タイタスII (仮称) (バーチャルスティック対応)	タイヨー	価格未定
6月下旬	ヴァンパイアII〜V&V〜 (仮称)	データ・ホリスター	¥6,800
6月下旬	ビクター・グラフィティ (仮称)	バック・イン・ビデオ	¥5,800
6月下旬	ナイトスライカーS	ビグ	¥5,800
6月下旬	クワックワック	徳間書店	¥5,800 (予)
7月発売			
7月5日	GAME-WARE 2号	セネラル・エンタテインメント	¥1,980
7月5日	ラングラーIII	メサイヤ	¥5,800
7月10日	HAUT CASINO (オート・カジノ) (成人向)	ソニエタ・ゲーム	価格未定
7月12日	ときめきメモリアル 〜Forever with you〜	コナミ	¥5,800 (予)
7月下旬	マジック・ジョー・ザ・マジック・マジック	BMGビクター	価格未定
7月下旬	デスクリムリン	サントス	¥5,800 (予)
7月下旬	グレイテストナイン'96 (仮称)	セガ	¥5,800 (予)
8月発売			
8月予定	卒業S	NECインターチャネル	¥6,800 (予)
8月予定	SEGA AGES/アフターバーナー	セガ	¥3,800 (予)
8月予定	GRANDPAND	バンプレスト	価格未定
8月予定	特捜機動隊ジェイソウ	バンプレスト	価格未定
'96年発売			
9月予定	サクラ大戦	セガ	価格未定
10月5日	GAME-WARE 3号	セネラル・エンタテインメント	¥1,980
10月予定	SEGA AGES/アウトラン	セガ	¥3,800 (予)
10月予定	ラピュタ・ミニック	バンダイ・エンタテインメント	価格未定
11月予定	SEGA AGES/夢魔下にてイチャイチャ	セガ	¥4,800 (予)
11月予定	2000年・ラヴィ・1941 (成人向)	パイ	¥5,800 (予)
12月予定	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800
1月予定	バスター・ザ・クリティカルコンパット (成人向)	アクレムジャパン	¥6,800
2月予定	ライズオブザ・		

新作ソフト発売スケジュール表

夏予定	エイリアン トロロジ	アクレインジャパン	¥5,800
夏予定	大運動会〜序章〜(仮称)	イングリメントP	価格未定
夏予定	アルパドデセイバ外伝〜LEGEND OF ELDEAN〜	サンソフト	¥6,500
夏予定	ラグナロクステージ	デジタルロビン	価格未定
夏予定	スーパーリトル・ザ・ゴルフ	ビクターエンタテインメント	¥6,800
夏予定	三國志リターンズ	光栄	¥6,800
秋予定	TECMO SUPER BOWL(仮称)	テクモ	価格未定
'96年	パチンコ倶楽部	I・S・C	価格未定
'96年	STRIKERS 1945(仮称)	アトラス	価格未定
'96年	サクセスストーリー	アトラス	価格未定
'96年	ハートオブダークネス	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
'96年	コトツク2	サクセス	価格未定
'96年	TIZ〜Tokyo Insect Zoo〜	セネラル・エンタテインメント	価格未定
'96年	エンジェル・グレイム〜おとぎの国〜	アトラス	価格未定
'96年	サッカー(仮称)	ソフビ・ジョイント・エンタテインメント	価格未定
'96年	心霊呪殺師 太郎丸	タイム・ナイン・エンタテインメント	価格未定
'96年	SKULL FANG〜空牙外伝〜	データ・システム	価格未定
'96年	マクロス(仮称)	バンダイ・ビジュアル	価格未定
'96年	ゼロヨンチャンプ Special 仮称	メディアリング	価格未定

発売日未定

AQUAZONE for SEGA Saturn	9903inc	¥5,800(予)
3Dベースボール(仮称)	BMGビクター	価格未定
レガシー・オブ・ケイン(仮称)	BMGビクター	価格未定
オーバードライブDX	EAV	¥5,800
マジックカーベット	EAV	価格未定
慕仙人(仮称)	J・ウイング	価格未定
AQUA WORLD 海美物語	MIZUKI	価格未定
モンスターメーカー・ホーリィ・ダーク	NECインターチャネル	価格未定
EXECTOR	アーケシステムワークス	価格未定
NOUGHTY FIGHTERS	アーケシステムワークス	価格未定
フライングスピリット(仮称)	アーケシステムワークス	価格未定
カレシジスラム	アプライムジャパン	価格未定
コープス・キラー	アプライムジャパン	¥5,800
タービュ・スタリオン・サターン(仮称)	アスキー	価格未定
The 11th Hour〜The 7th Guest〜	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
スポット(仮称)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
サイラムスピリッツ新紅都無双剣	エス・エヌ・ケイ	価格未定
天地を揺るがし〜赤壁の闘い〜	カプコン	¥5,800
出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800(予)
だいたい♥あいらん	ゲームアーツ	価格未定
だいたい♥あいらん 予告編	ゲームアーツ	価格未定
ゲーディアンフォース	サクセス	価格未定
Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980
上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500
マスターオブモンスターズ黄巻の巻(仮称)	システムソフト	価格未定
現代大戦略Strikes(仮称)	システムソフト	価格未定
スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800
ファンタステッパ	ジャレコ	価格未定
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	価格未定
HOUSING	スーパーソフトウェア	価格未定
HOUSING CATALOG	スーパーソフトウェア	価格未定
バーチャファイターキッズ	セガ	価格未定
ファイティングバイバース	セガ	価格未定
ファンタジーアース(仮称)	セガ	価格未定
電脳戦機バーチャロン	セガ	価格未定
NIGHT TRUTH ナイトクルーズ	ソフトライト	価格未定
ARENA	ソフトバンク	価格未定
VADIMS	ソフトバンク	価格未定
シミュレーション ズー	ソフトバンク	価格未定
外伝 戦国 〇〇〇〇	タイト	価格未定
まじろのオジャマどろ〜どろ(仮称)	データ・システム	価格未定
天ノ魔外伝 第四の黙示録	アドソン	価格未定
ロボット混戦RPG(仮称)	バンプレスト	価格未定
ノバストーム	ビクターエンタテインメント	価格未定
MARICA	ビクターエンタテインメント	価格未定
スワップマン	ビクターエンタテインメント	価格未定
ダンジョン・マスター(仮称)	ビクターエンタテインメント	価格未定
トゥーム・レイダース	ビクターエンタテインメント	価格未定
パチンコファイター(仮称)	ブル・ステージ	価格未定
重武装機兵レイノス2(仮称)	メイセイ	価格未定
銀河英雄伝説	徳間書店	価格未定
Super 301 S.Q.(仮称)	日本物産	価格未定
USドラッグチャンプ(仮称)	日本物産	価格未定
V.R.麻雀(仮称)	日本物産	価格未定
テラクルスタNEO	日本物産	価格未定

3DO

3月発売

3月22日	誕生〜Debut〜PURE	シャローック	¥7,800
3月22日	Vコールドサッカー'96	テクモ	¥6,800
3月29日	The Tower	オープンブック	¥6,800
3月29日	Defcon 5	マルチソフト	¥5,800

'96年発売

4月下旬	ロックマンX3	カプコン	¥5,800
4月予定	麻雀上手〜麻雀がうまくなる〜	カプコン	¥4,800
5月予定	ライズ オブ ザ ロボッツ	マルチソフト	¥8,800
6月予定	クックワークス	徳間書店	¥5,800(予)
春予定	7人の達人	サクセス	価格未定
春予定	ドラゴン・ロア	マルチソフト	価格未定
春予定	フル・フロスト物語〜風の封印〜	ライトスタッフ	価格未定
'96年	Dの食卓2(M2対応)	ワープ	¥8,800

発売日未定

DOOM	EAV	¥5,900
PO'ed(ピーオード)	The 3DO Company	価格未定
キッズTV	The 3DO Company	価格未定
スターファイター 3000	The 3DO Company	価格未定
バトルスポーツ	The 3DO Company	価格未定
テレビのツボ〜迷プロデューサー伝説〜	アラジ工房	¥6,800
CASPER(キャスパー)	インタープレイ	¥6,800
WATER WORLD	インタープレイ	価格未定

クレファイトII	インタープレイ	価格未定
The 11th Hour〜The 7th Guest〜	ヴァージンインタクティブ	価格未定
必殺パチンココレクション(仮称)	サンソフト	価格未定
ハウスカーバー(仮称)	ハミングバード	価格未定
RETURN TO ZORK	バンダイビジュアル	価格未定
横町4丁目おばけ屋敷	ワープ	¥4,980(予)
ナオコとヒビ坊	漢字の天才2	学漫 ¥4,900
ナオコとヒビ坊	漢字の天才3	学漫 ¥4,900
ナオコとヒビ坊	国語の天才1	学漫 ¥4,900
ナオコとヒビ坊	算数の天才3	学漫 ¥4,900

PC-FX

3月 8日	銀河の戦艦伝説 コナFX〜哀しみのセレーン〜	アドソン	¥8,800
3月15日	上海 万里の長城	NECホームエレクトロニクス	¥6,800
3月22日	ブルー シカゴ ブルース	NECホームエレクトロニクス	¥8,800
3月29日	ミラクルム	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
3月29日	スーパーリアル麻雀PV FX	ナグザット	価格未定

4月発売

4月 5日	アニメフリークFX Vol.3	NECホームエレクトロニクス	¥6,800
4月予定	辛葬R	NECインターチャネル	価格未定
4月予定	天地無用! 魑皇鬼FX	NECインターチャネル	¥8,800
4月予定	お嬢様捜査網	NECホームエレクトロニクス	価格未定
4月予定	デア ラングリッサーFX	NECホームエレクトロニクス	¥7,800

5月発売

5月24日	同級生2	NECインターチャネル	¥8,800
5月予定	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル	価格未定
5月予定	VOICE PARADISE	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
5月予定	パウンダー・ゲート ドクターオブキングダム	NECホームエレクトロニクス	¥8,800

'96年発売

6月予定	チップちゃんキック!	NECホームエレクトロニクス	価格未定
7月予定	LAST IMPERIAL PRINCE(仮称)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	BULE BREAKER	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	ファラントストーリーFX	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	ファイアーウーマン 緋組	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	ルルリッ・ラル	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	女神天国II	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	続・初恋物語 修学旅行	NECホームエレクトロニクス	価格未定

発売日未定

MASTERS 遙かなるオガス3(仮称)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
アンジェリック Special2	NECホームエレクトロニクス	価格未定
きんきんきんバニーエクストラDX	NECホームエレクトロニクス	価格未定
ペルビエーの波瀾(仮称)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
みにまむののの	NECホームエレクトロニクス	価格未定
舞いね! 魔剣道Z	NECホームエレクトロニクス	価格未定
となりのプリンセス	NECホームエレクトロニクス	価格未定
リトルキッツ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
虚空漂流ニゲルツ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
スーパーパワーリーグFX	アドソン	¥8,800
天外魔境III NAMIDA	アドソン	価格未定

NEO GEO

3月22日	押し出しジントリック(CD-ROM)	ADK	¥4,800
3月23日	ステークスウィナー G!完全制覇への道(CD-ROM)	ザウルス	¥7,800

'96年発売

4月26日	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	エス・エヌ・ケイ	¥32,000
5月予定	神風拳	ザウルス	価格未定
5月予定	NEOFリフトアウト	ビスコ	価格未定
6月予定	超鉄ブリキンガー	ザウルス	価格未定
6月予定	神風拳(CD-ROM)	ザウルス	価格未定
6月予定	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝(CD-ROM)	エス・エヌ・ケイ	価格未定
7月予定	超鉄ブリキンガー(CD-ROM)	ザウルス	価格未定
春予定	FUTSAL(CD-ROM)	ザウルス	価格未定
春予定	オーバートップ	ADK	価格未定
春予定	オーバートップ(CD-ROM)	ADK	価格未定
春予定	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 CD-ROM	SNK	価格未定
春予定	NEO Mr. DO!	ビスコ	価格未定
春予定	NEO Mr. DO! (CD-ROM)	ビスコ	価格未定
春予定	ゴール!ゴール!ゴール!	ビスコ	価格未定
春予定	ゴール!ゴール!ゴール! (CD-ROM)	ビスコ	価格未定
春予定	バズルdeボン!	ビスコ	価格未定
春予定	バズルdeボン! (CD-ROM)	ビスコ	価格未定
冬予定	QP (CD-ROM)	サクセス	価格未定

発売日未定

NINJA MASTERS〜覇王忍法帖〜	ADK	価格未定
NINJA MASTERS〜覇王忍法帖〜 CD-ROM	ADK	価格未定
ネオジオオリジナルRPG(仮称)(CD-ROM)	ADK	価格未定
押し出しジントリック	ADK	価格未定
FUTSAL	ザウルス	価格未定
ビッグトナメントゴルフ(CD-ROM)	ナスカ	価格未定
メタルスラッグ	ナスカ	価格未定
メタルスラッグ(CD-ROM)	ナスカ	価格未定
NEOアクションゲーム(仮称)(CD-ROM)	アドソン	価格未定
格闘ゲーム(仮称)(CD-ROM)	ビデオシステム	価格未定

PCエンジン

3月22日	DE-JA	NECインターチャネル	¥7,800
3月22日	スチームハーツ	ティジエール	¥8,800
3月予定	ぶよぶよCD通	NECインターチャネル	¥7,800

'96年発売

5月予定	ヴァージン・ドリーム	徳間書店インターメディア	¥8,800(予)
春予定	てきぱちワーキング	NECホームエレクトロニクス	価格未定
'96年	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4,800

'96年	魔導物語1 〜炎の卒園児〜	NECアベニュー	¥7,800(予)
------	---------------	----------	-----------

発売日未定

モンスターメーカー 〜神々の方舟〜	NECインターチャネル	価格未定
Dead of the Brain I&II	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
Go! Go! パーティチャンス	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
バザールでござるのゲームでござる	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
もってけたまご	ナグザット	¥6,400
リリグバワースタジアム	アドソン	価格未定

メガドライブ

3月発売

3月22日	魔導物語I	コンパイル	¥7,800
-------	-------	-------	--------

バーチャルボーイ

3月発売

3月予定	バーチャルプロ野球'96	ケムコ	¥6,500
3月予定	ニコちゃんバトル	ビービー・エス	¥5,480 予

'96年発売

5月上旬	ナイトランディング(仮称)	バウ	価格未定
12月予定	スパー・イン・ハーダー〜バーチャルコレクション〜	タトー	¥4,980
'96年	ドラえもん のびのびときどき おぼけランド	エポック社	¥5,500

発売日未定

リリグ 3Dステージ(仮称)	J・ウイング	¥6,900(予)
OUT OF THE DEATHMOUNT	J・ウイング	¥6,800 予
バーチャルダブル夜満	VAP	¥5,300
湾岸戦線RED CITY	アスミック	¥5,800 予
スターシード	コナミ	¥5,800
プロレスジョージ	コナミ	¥5,800
新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	価格未定
バーチャルボン・マン	アドソン	価格未定
バーチャルガンマン	ビクターエンタテインメント	¥5,800
バーチャル・ブロック	ボトムアップ	¥5,300 予
バーチャルジョッキー	ライトスタッフ	価格未定
BOUND HIGH!	任天堂	価格未定

ゲームボーイ

3月発売

3月22日	クマのプー太郎 宝さがし大人ゲームバトル	タカラ	¥3,980
3月22日	熱闘 闘神伝	タカラ	¥4,500

'96年発売

4月予定	バスフィッシング 達人手帳	スターフィッシュ	¥9,800
4月予定	熱闘 ギャグ・オブ・ファイト'95	タカラ	¥4,500
5月予定	運珠倶楽部(五目ならべ)	ヘクト	¥2,480
'96年	風来のシレンGB(仮称)	チュンソフト	価格未定

ゲームギア

3月発売

3月29日	バーチャファイターMini	セガ	¥4,800
3月29日	怪盗セイントテール	セガ	¥4,800

4月発売

4月26日	ドラえもん ワクワクポケットパラダイス	セガ	¥4,800
-------	---------------------	----	--------

アーケード

3月発売

3月上旬	ワットサル(仮称)	ザウルス	価格未定
3月中旬	超鉄ブリキンガー	ザウルス	価格未定
3月予定	流星雀士キララ☆スター	ジャレコ	価格未定
3月予定	じゃんけんゲームあっちむいてホイ!	データ・システム	価格未定

'96年発売

12月14日	テトリス プラス	ジャレコ	価格未定
春予定	スーパーリアル麻雀PVI	セタ	価格未定
'96年	神風拳	ザウルス	価格未定

発売日未定

NINJA MASTER'S S〜覇王忍法帖〜	ADK	価格未定
オーバートップ	ADK	価格未定
D&Dシャドー オーバー ミスタラ	カプコン	価格未定
沙羅曼蛇2	コナミ	価格未定
セクシーパロディウス	コナミ	価格未定
進め!対戦はするたま	コナミ	価格未定
テレパチ	サン電子	価格未定
ヘアペアウォーズ	サン電子	価格未定
わくわくセブン	サン電子	価格未定
カラオケクイズイントロDONDON	サン電子	価格未定
SUPER GT24h	ジャレコ	価格未定
バーチャファイター3(仮称)	セガ	価格未定
バーチャファイターキッズ(仮称)	セガ	価格未定
セガソニックの新作格闘ゲーム	セガ	価格未定
ゴールボール	ビスコ	価格未定
NEO Mr.Do	ビスコ	価格未定
バズルdeボン	ビスコ	価格未定
NEOFリフトアウト	ビスコ	価格未定
三刻志	ミツチエール	価格未定
バケバケばあ〜	ミツチエール	価格未定
戦国ブレード	彩京	価格未定

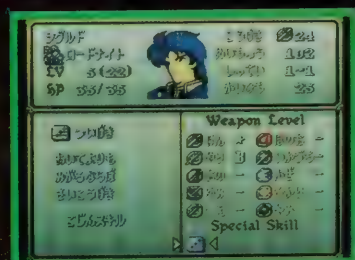
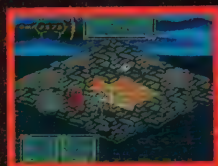
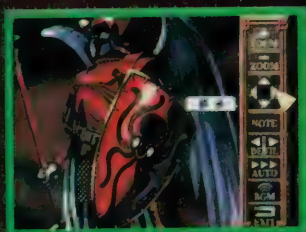
「PCエンジン」の囲みの中で特にメディアを表記していないものは、すべてスーパーCD-ROM対応ソフトです。「セガサターン」「プレイステーション」「PC-FX」「3DO」の囲みの中で、特に表記のないものはすべてCD-ROMです。

「メガドライブ」の囲みの中で、(スーパー32X)と表記されたソフトは、メガドライブアップグレードボックス、スーパー32Xを接続しないと遊ぶことはできません。

- SFC** ファイアーエムブレム聖戦の系譜98
- SFC** ダークハーフ100
- SFC** 魔法陣グルグル2102
- SFC** すばぽ〜んDX103
- SFC** 大貝獣物語II104



噂の新作 GAME



- PS** ワイルド アームズ105
- PS** バンドラブプロジェクト106
- PS** 学校であった怖い話S108
- PS** チョロQ110
- SS** 真・女神転生デビルサマナー 悪魔全書111

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜



メーカー名▶任天堂
発売日▶5月14日発売予定
価格▶¥7500
ジャンル▶シミュレーションRPG

キャラクターを育てることにハマって、何度も徹夜した人も多かったこのシリーズ。今回の新しい「育て」の要素は恋愛だ。

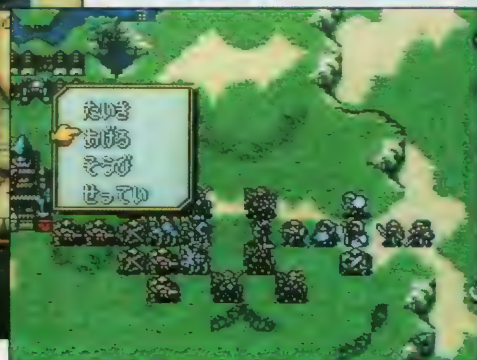
正式サブタイトルも決定!!新しい舞台のシリーズ最新作

ストーリーへの感動、戦略の面白さ、そして何よりもキャラクターの成長への喜び。シミュレーションRPGとは、ぜいたくな要素のいっぱい詰まったジャンルのゲーム。特にこの「ファイアーエムブレム」シリーズは、練り込まれ、完成されたシステムで、ファンを魅了してやまない。今回は前作までのシリーズから舞台を移し、新たなドラマが繰り広げられる。シナリオは2部構成となっており、第1部で登場したキャラクターたちが恋愛、その結果生まれた子供たちが第2部の主役となるのだ。



◆ユグドラ大陸を舞台に、2世代に渡る壮大なドラマが繰り広げられる

◆好評のゲームシステムをベースにパワーアップ、新しい要素も追加されている。兵種も増え、クラスチェンジも可能。武器は使い込むほどその威力も上がり、騎馬・飛行系ユニットは、移動して攻撃、そのあと移動力が残っていたら再移動できるというシステムを採用している



今回初登場の「スキル」でさらに戦闘が面白くなる



◆スキルの存在によって、キャラクターの個性がますます引き立ち、面白くなった

「スキル」とは作品内において、敵の攻撃をよけたり、連続で攻撃したりする戦闘中の能力のことをさす。同じ兵種のユニットであっても、持っているスキルの違いによって、攻撃型であったり、防御型であったりして、その役割が変わってくる。スキルを重複して持つキャラクターもいるので、戦略の幅は広い。右で、おもなスキルの説明をするのでキャラクター紹介とあわせて参考にしてほしい。

スキル一覧

ついでき

前作では攻撃速度が相手より上回ったときにできた再攻撃だが、今回はこのスキルが新しいタメになった

ひっさつ

今回「タメ」から生まれた「ひっさつ」はスキルになった。ただ必殺の一撃は他の要因で発生することもある

エリート

なんと、このスキルを持っていると、経験値がいつも1.5倍もらえるという、大変おいしいスキルなのだ

みぎり

敵の特殊攻撃を無効にする。例えば飛行ユニットが再攻撃を受けても、必殺の一撃にはならなくなる

まちぶせ

敵から攻撃を受けたとき、こちらがひん死の状態で、かなりの確率で先制攻撃ができる、ありがたいスキル

とつげき

通常の戦闘は、攻撃→相手の攻撃で1セットなのだが、これがあることで、2セットと続くことがあるのだ

れんぞく

「ついでき」に似ているが、これは連撃が早いほど、1度連続2回攻撃をする確率が高くなるというもの

いめり

ひん死の状態で1ターンに取って、敵の攻撃を回避する確率が驚異的に高くなるスキルだ

そしてスキルは親から子へと引き継がれていく

兵種専用のスキルは違うが、キャラクターが個人的に持つスキルは、子供に受け継がれていく。プレイヤーは恋愛に対して介入することができるので、誰と誰を結ばせるかによって、第2部の難易度が大きく変わるぞ。



ゲーム前半のキャラクターたち11人を一挙大公開!!

物語の舞台となるユグドラ大陸中央に位置するグランベル王国は、政治・経済・軍力において大陸の中心となる強国だ。王都バー

ハラにある王家と、それに従属する6つの公爵家の公国からなっている。同盟国ヴェルダンの突然の侵略からこの物語は始まった…。

ノイッシュ

シングルドの忠実なる家臣で剣と槍が使える騎馬兵。騎士道精神が人一倍強い。「ひっさつ」と「とつげき」の2つのスキルを持っている。

シングルド

第1部の主人公で、王家からの信任厚い、シアルフィ公爵家の跡継ぎ。温厚で正義感が強い青年。幼なじみのエーティンとヴェルダン軍から救うため出陣する。以後、大陸を覆う暗黒の影に立ち向かうことになるのだが…。「ついでぎ」のスキルを所持するロードナイト。

アレク

シングルドの家臣でノイッシュとは、親友であり、良きライバルでもある。兵種は騎馬兵で、「ついでぎ」「みきり」のスキルを所持している。少し世渡り上手な一面もあるようだ。

ミティール

グランベル王国 シアルフィ家

エーティン グランベル王国 ユングヴィ家

ユングヴィ家の留守を預かる、心優しく美しいシスター。序章ではまだ仲間にならない。スキルは何も持っておらず、杖が使える歩兵。

「ついでぎ」と「とつげき」のスキルを持つ馬に乗った弓兵。エーティンに対しては、かなりの恋心を持つ、彼女の忠実な家臣。

アーダン

堅い、強い、遅いの3拍子そろったシングルドの家臣。「まちぶせ」のスキルを持つ重歩兵なので守備要員にいいかも。意外と涙もろいところもあるかもしれない。

エスリン

レンスター王国に嫁いだシングルドの妹。回復の杖が使える。「ひっさつ」のスキルを持つ、使える騎馬兵。兄からは想像がつかないおてんば。

アセル

ヴェルトン家の当主で「ついでぎ」のスキルを持つ心優しい魔法使い。後述するエーティンの危機に駆けつける。

ハックス

ドズル家の次男で親友アセルに誘われ参戦する。戦術を使い「まちぶせ」と「エリート」のスキルを持つ、正義感の強い騎馬士である。

キュアン

グランベル南東のレンスター王国からの援軍。シングルドの無二の親友で、エスリンと結婚している。「れんぞく」のスキルを持つ上級騎馬兵。

マンスター地方 レンスター王国

フィン

キュアンの忠実なる家臣で、主君のためなら命惜しな性格。「ついでぎ」と「いのり」の2つのスキルを持ち、槍の使える騎馬兵だ。

メーカーズ ボイス

この『聖戦の系譜』では、ユニットたちを育てること以外に、武器を育てる楽しみもあります。必殺の一撃を出す他の要因とは、こんな部分にもあるのかも知れません。(任天堂・本郷)

スーパーファミコン

ダークハーフ (Dark Half)

メーカー名▶エニックス

発売日▶5月31日発売予定

価格▶¥8,000

ジャンル▶RPG

ひとつのストーリーを、まったくちがう立場から進めるおもしろさ！ これまでのRPGにないその独自の魅力を、テッテイ解剖してみるぞ。



勇者と魔王、2つの立場が楽しめる ユニークな進行スタイルのRPG

「プレイヤーが勇者となり、悪の魔王をうち倒す」。これまでのRPG、とくにファンタジーものでは、こんなのはルール以前のジョーシキだったよね。ところが、本作「ダークハーフ」では、そこどころでもうひとヒネリ！……そう、なんと悪の親玉である「魔王」側でもストーリーを楽しめてしまえるのだ!!

では具体的な進行はどうなるの

か？ カンタンに言えば「交代制」で勇者→魔王→勇者→魔王……のように、シナリオのくぎりがつくごとに、プレイヤーは主人公を変えてゲームを進めてゆくことになる。強大な力をもつはずの魔王も「復活したばかり」という設定なので、「成長させる」要素も充分にタンノーすることができるぞ。たまには勇者ばかりでなく、悪役の気分も味わってみてはいかが？

OPENING STORY

はるか昔、強大な力を持つ魔王がいた。魔王は大いなる闇と凶悪なる怪物を支配し、人間たちはその恐怖にふるえながら日々を過ごしていた。

しかしあるとき、魔王に戦いをいどむ者があらわれた。ロードという名の神と11人の人間たち。彼らは死闘のはてに魔王を倒し、英雄神と11人の聖騎士としてたてまつられた。人間たちはルキユの驚異からようやく解放されたのだ。

あれから1,000年……。魔王が封じこまれたといわれる伝説の「魔王のいただき」を訪れた剣士ファルコは、魔王の復活に遭遇する……

相反する2人の主人公たち~勇者と魔王



魔王よ、
お前の思いどおりには
させんぞ

仲間とともに戦う

★ファルコの使う武器はもちろん剣。戦闘ではこの直接攻撃がおもな行動となる



◆序盤でファルコの仲間となるギルバルト。頼りになるヤツだ

剣での攻撃がメイン

ザカートというイナカ村に住む若き天才剣士、魔王の復活に巻き込まれ命をおとすが、不思議な声にみちびかれ、死のふちより生き返ってくる。

勇者ファルコ

勇者の場合はとくに従来のRPGと大きく変わるところはない。町や城をおとずれ人々と会話し、武器をとってモンスターと戦ってゲームは進行してゆく。ちょっと特殊なのは「魔法」で、魔王とちがい使用にはMPでなく「魔術書」が必要となる。これは町や村にいる「練石士」（ファティアのところで説明）や宝箱、モンスターなどからでしか手に入らないので、もっぱら武器を使った攻撃がメインとなるだろう。

勇者とともに戦ってくれるのは、おもに魔術師や神官、傭兵といった人間たち。魔王に比べるとどうしてもパワーに欠けるところがあるので、戦闘ではそういった仲間たちとの協力プレイは欠かせないものとなる。チームワークで勝利をつかめ！

序盤ストーリー

ファルコ編

死の世界より生き返った剣士ファルコは、恋人のカレンから渡された見覚えのないカギによって、自分の体験が夢ではなかったことをさとする。そして、自分をさがして酒場におとずれたロウバム国の使いに運命を感じ、魔王と戦おうとしている国王に会う決意をした。とはいえ、今の力では魔王の強大な力にはとてもおおよびそうにない。まずは優れた武器を手に入れるべく、「練石士」を探す旅に出発した……

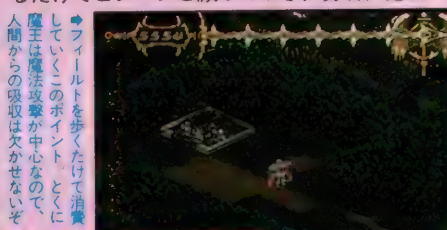


◆人々と会話をして情報やアイテムを集めよう。ふつうのRPGといっしょだね

ゲームの基本となる2つのシステムについて

1 ソウルパワー

HPとは別にもうけられた、生物が生きていくうえで必要なエネルギーがこの値。魔法をかける時はもちろんのこと、フィールドを歩いているだけでビシバシと減ってゆき、勇者、魔王に



移動時に消費

関わらず0になるとゲームオーバーとなる。戦闘に勝つことでモンスターから吸収できるが、魔王のみ村人や兵士などからも吸いとり、回復させることができる。



戦闘で回復

戦闘に勝つことで、相手のソウルパワーを吸収することができる。とせん強いモンスターほど、回復もデカイぞ

2 ファティア

勇者のみ関係のあるシステム。特殊なエネルギーを秘めた結晶で、他のRPGでいうところの「お金」に近い感覚であつかう。「練石土」と呼ばれる人のもとへこれを持っていくと、エネルギー



宝箱から入手

なんとファティアが1つ入っていた！

を精製して、さまざまな武器や道具を作りだしてくれるぞ。基本的には宝箱からしか手に入れることができないので、大事に使う。



武器などを作りだす

ファティアを使ってアイテムを作りますか？ はい

魔王「パワーを吸われし人々

～断末魔の叫び語録～

バーテン いらっしゃいませ。ご注文は？

魔王 おまえの魂だ

傭兵 武器が手に入らなくて魔王に戦いを挑むことすらできぬ

魔王 もうおせい

村人 こんな平和なのに……魔王が復活したなんて信じられないわ

魔王 おまえが信じずともこれが現実だ



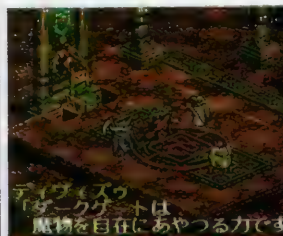
魔王のさばきはすべての人間に、老いも若きも男も女も、差別はないぞ

のシステムにおけるちがいにについて

序盤ストーリー ルキュ編

1,000年の永き眠りより目ざめ、復活をとげた魔王ルキュ。まず何より先にやらねばならぬことは、おのれをこんな状態に追いこんだ者たちへの復讐だった。

しもべたちの報告により、かつての聖騎士のひとり「エランの洞くつ」で発見する。道中でソウルパワー（上で説明）を吸収した魔王は聖騎士をたやすくヒネリ、魔物を召喚する「ダークゲート」の力を取りもどす。復讐は始まったばかりだ……



★「ダークゲート」を取りもどすことで、魔物を仲間にする能力が新たに加わった

パーティはモンスター

敵への攻撃はすべて魔法。効果範囲も広く強力このうえない。さすがは魔王ノ



魔法で敵を攻撃

魔王の進行スタイルはファルコと比べかなり特殊。まず町をおとすだけでも、回復やアイテム購入などをする必要がない。魔王にとって人間は、パワーを吸収する対象ではないからだ。彼をサポートするのは、直属のしもべやモンスターといった、いわゆる「闇の国」の者たちである。

戦闘でもモンスターは魔王とともに戦ってくれるが、序盤は回復させる方法がないため、ほとんど使いつて。ちなみに魔王は魔法しか使えないが、最初からかなり強いのでとくに問題はないはず。強大な魔力でたたくのめせ！

仲間となるのはすべてモンスターなのだ



魔王ルキュ
大なる闇とモンスターたちの支配者であるルキュ。おのれにたつてついた人間と力を封じこめたロータに復讐を誓っている。現在、その力の多くはロータの「腕輪」に封印されている。

**メーカーズ
ボイス**

謎のカルト人気、異色RPG「ダークハーフ」が「64 ロクヨン」に登場！ RPGの安直な展開にウンザリしている人、新しくない新システムにがっかりしている君にオススメ。（エニックス・渡辺）

あるべき場所へ還るのだ……
弱き人間たちよ……

魔法陣

魔法陣 グルグル2

メーカー名▶エニックス
発売日▶4月12日発売予定
価格▶¥8000
ジャンル▶RPG

パワーアップした戦闘システム「魔法陣アクティブバトル2」(笑)をひっさけて帰ってきた「魔法陣グルグル2」の世界を要チェックや!



魔法陣グルグルのはじまりはじまり〜

でかキャラたちが織り成す一大ギャグRPG!

前作の「魔法陣グルグル」は、「トラッピングRPG」だったけれど今回は普通にいう「RPG」となって登場する。だからといって「グルグル」の世界が変わってしまったわけじゃない。口では普通のRPGと言いながらもやっぱりギャグ・パロディーが満載! みんな安心してOKだよ。そこで、ここではおもだった登場キャラクターと前作からの最大の改良点である、戦闘システムの「魔法陣アクティブバトル2」について詳しく説明するぞ。これでこの作品の世界を理解してちょうだい。

STORY

「シュギ村での降神祭の日、プラトーであるジュジュの身体に移り移ったのは、神ではなく魔王ギリだった。ギリは人々に神の腕輪を渡すように要求する…」
前作では主要キャラクターは登場してたけど、ストーリーはオリジナルだった。でも今回は多数のファンの要望に応じて原作のストーリーにそった展開をしていくのだ。

進化して帰ってきたバトルシステム「魔法陣アクティブバトル2」とは?

前作では、敵と遭遇すると画面が切り替って戦闘になる方式だったけど、今回は敵と出会ったその場で戦闘に突入するのだ。これにより緊迫感に満ちた戦闘になること間違いなし。AIで動く勇者様を援護しつつ上下左右に動きながら、魔法攻撃を敵にくらわしてやれ!



◆前作同様、勇者様はAIで動いているので操作はできない。でもLRボタンでAIの内容を変えられるのでご安心

これにより、美しき
協力プレイが可能に!!



◆勇者様がピンチになったら横から援護の攻撃! 間違っても勇者様を攻撃しちゃう時もあるけどそこは笑ってごまかそう

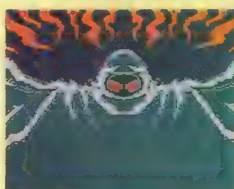


ゆうしゃ様画面の切り替えなしでバトルへ突入

◆敵との戦闘に突入する瞬間。レイアウトもナナメ見下ろし型に変わったために戦略性も必要となっているのだ

登場するキャラクターの方々

◆300年ぶりに復活した魔王ギリ。こいつがボス



◆ギリの手下たち。いわゆるやられ役のみなさん

こちらが2人の主人公



ニケ

◆自称世界一強くてカッコよくてやさしい勇者様。AI搭載の特攻野郎



ククリ

◆自称キュートな魔法使い。君が操作する方だ。しかし上の2人、美化しすぎ

メーカーズ ボイス

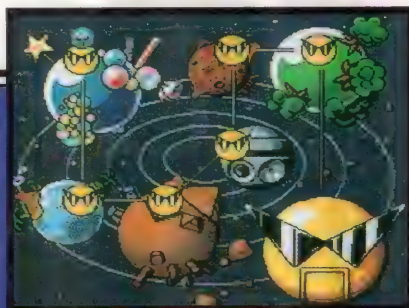
制作は結構苦労しました。なにせ、制作当初はまだお話しが進んでいなかったうえに、途中でアニメは終わっちゃうし……。でも、何とか完成できてうれびー(笑)。
(エニックス・山岸)

ブロック崩し

すぱぽーんDX

メーカー名 ▶ ユタカ
発売日 ▶ 4月12日発売予定
価格 ▶ ¥6,800
ジャンル ▶ パドルアクション

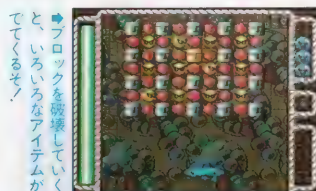
パズルのようでパズルじゃない。簡単にいうと、『すぱぽーんDX』は一風変わったブロック崩しなのである。本当のパドルゲームをお試しあれ！



3つのモードを楽しむことができる！

ゲームの原点といったら、やっぱり「ブロック崩し」だろう。その「ブロック崩し」を現代風にアレンジしたのが、この「すぱぽーんDX」。用意されたモードは、敵キャラたちを倒しながらストーリーを進めていく「すぱぽーんであそぶ」モード、友達同士で対戦する「対戦すぱぽーん」モード、コンピュータと対戦する「とっくん」モードの3種類。操作方法も「ブロック崩し」同様にパッドでパド

ルを左右に動かし、跳ね返って来るボールを打ち返すだけなので非常に簡単。また、パドルを高速移動させたり、アイテムを取って必殺技を出すことも可能。誰でも手軽に遊べるゲームなのだ。



と、いろいろなアイテムがでてくるぞ！

▶ 対戦モードは早く大量にブロックを崩さないとならない

▶ バリエーションにとんだステージ画面中央の敵を倒せ！



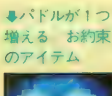
アイテムも敵キャラも盛りだくさん！

ブロックを崩すと出現するアイテムは全部で10種類。取るとパワーアップするモノだけでなく、中にはパワーダウンするアイテムもある。ゲーム中では

パワーを貯めないで破壊できない特殊なブロックや、強い敵キャラもでてくるので、落下するアイテムには必要以上に目を光らせておかないとね！



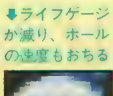
▶ パドルの下に落下防止のブロックができる



▶ パドルが1つ増える お約束のアイテム



▶ パワーホールとライフゲージが増える



▶ ライフゲージが減り、ホールの速度もおちる



▶ 画面内のモアイをすべて消し去るブロック

▶ なんとも妖しいキノコの形をしたステーションボスキャラ。頭の部分がハッチのように開き、パワーダウン弾を放射してくる



▶ 空に浮かんだ巨大な要塞島をモチーフにしたボスキャラ。噴火口から強力なパワーダウン弾を大量に吹き出してくる。かなり強い敵キャラだ



▶ ホップ 勇敢なキャンディ族の若者。パドルに姿身して敵キャラたちに立ち向かう



▶ ロリィ：キャンディ族のアイドルでホップの恋人でもある。対戦モードの2Pキャラ



河を征服しようとしている悪い宇宙人、銀

かわいらしいキャラたち

メーカーズ
ボイス

アーケードゲームで作る話もあったんですよ。でも、このかわいいキャラは多くの人に楽しんでもらいたかったんです。これからもポップ君たちの活躍を期待してください。(ユタカ・川本)

大貝獣物語II

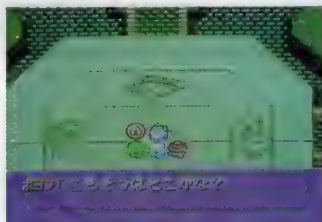
メーカー名▶ハドソン
発売日▶今夏発売予定
価格▶未定
ジャンル▶RPG

ハドソン期待の新作RPG「大貝獣物語II」が、いよいよこの夏登場！ 前作以上のボリュームと質で、またまた堪能させてくれそうだ。

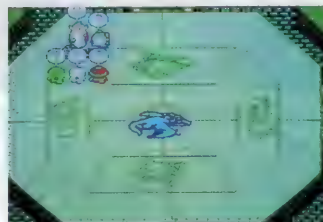
元祖ふきだしシステム健在！ 冴えるイベント内容！！

個性豊かな登場キャラの仕草や会話を「お芝居」として考え、とても大事にしているこのゲーム。さりげなく盛り込まれたギャグや、ひとりひとりの演技を、より効果的に演出しているのが、前作でも好評だった「ふきだしシステム」

だ。しかも今回は、ふきだしの中がアニメーションしたり、ゲーム中にたった1回しか登場しないふきだしがあったりと、前作以上の徹底ぶり。会話内容とふきだしの内容のシンクロで、より楽しめるように工夫されているのだ。



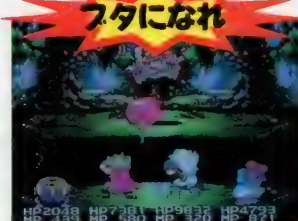
◆仲間同士が顔をつき合わせて会話をする一幕
食いしん坊のホヨンの頭上には、食べ物の話をしたとたん、おにきりのふきだしが出てしまう



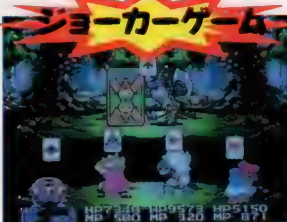
◆突然落下してきたドラコバート。パーティの頭上には、気が動転しているというのが一目で解る「？」のふきだしが出てくる

戦闘を盛り上げる敵キャラのおもしろ攻撃 フタになれ

主人公たちは、戦闘中に大迫力の特殊攻撃を使用することができる。しかし、それ以上に注目して欲しいのが、敵キャラが使用のおもしろ特殊攻撃だ。見ていて思わず吹き出しそうになる敵のおもしろ特殊攻撃は特筆もの。ヘタをすれば、辛い経験値稼ぎになりがちな戦闘も、非常に楽しいものに仕上がっている。たとえ経験値稼ぎの戦闘だとしても、少しも苦にならないようなギャグで盛りだくさんだ。



◆ふわふわと宙を漂いながら接近するフタの風船。触れるとフタになってしまうのだ



◆敵が投げたカードが頭上であぐれ、出てくるカードによって効果が異なる攻撃方法



◆マジンの赤ちゃん？が登場して攻撃。ただし、たまに回復させることもある

B、Cすけっとの全容が今明らかに！

Bすけっと

主人公たちのために、道を開いたり、アイテムを探してくれたり、敵を呼んだり、逆に出現率を抑えたりしてくれるBすけっと。主人公たちの冒険を影から支えてくれる頼もしい仲間だ。



はぐれ貝獣「マンボウ」

大男「アンドレ」

おさる河の番人「ウッキー」

食事係「コール」

霊媒師「ジャラマ」

Cすけっと

前作でも登場したウロが、今回は家族連れで登場するぞ。テントの中では奥さんのウルクが道具を、

子供のウラが武器を売ってくれるのだ。



遊牧民ウロ、ウルク、ウラ

メーカーズ
ボイス

“フタになれ”。見てるぶんにはプリティーなんですけど。お花見などの宴会で飲み食い過ぎると、現実版“フタになれ”状態……。皆さん、気をつけましょうね！
(ハドソン・内田)

WILD ARMS

ワイルド アームズ

メーカー名▶ソニーコンピュータエンタテインメント
発売日▶今夏発売予定
価格▶未定
ジャンル▶RPG

スクウェアは「FFVII」の発表で活気をみせるプレイステーションの、'98年夏を背負って立つRPGがこの「ワイルド アームズ」だ。



PSの可能性に挑戦する この夏イチオシのRPG

プレイステーションのRPG史上において、初のフルポリゴンによるバトルシーンの表現に挑戦。プレイヤーを魅了する、臨場感溢れるバトルシーンの演出に成功した、冒険心に溢れるPS期待のRPG。それが本作「ワイルド アームズ」だ。

斬新なバトルシーンだけがウリ



◆ここは超美麗グラフィックで展開されるイベントシーンを紹介しよう。
◆は、不思議な光球に閉じ込められた何者かと出会う、神秘的なイベント。
◆は、大地をはるか下にのぞむ、清涼感溢れる、高所でのイベントのワンシーン

様々なアクションで 謎を解き明かせ

このゲームを進行させるうえで重要なウェイトを占めてくるのが、プレイヤーの思考能力に挑戦してくる様々なトラップやアトラクションだ。マップ上のプレイヤーキャラは、「物を持ち上げる」、「物を押す」、「走る」といったアクションが可能なので、これを駆使して突破していかなくてはならない。パズル要素の強いトラップや、とっても楽しいアトラクションの数々が冒険を盛り上げてくれるぞ。



◆とありあえず木箱を持ち上げてみた。さあ、このあとはどうしよう。
◆豪華装束に設置されているブロックと四角いワケ。パズルなのか!?

縦横無尽に展開するバトルシーン

モーションビュウシステム(MVS)と名付けられたバトルでは、複数体のポリゴン戦士たちとモンスターが、完全3次元構築された戦闘フィールド上で臨場感イッパイに戦ってくれる。尚、戦闘はRPGでは馴染み深いコマンド先行入力式のターン制を採用しているぞ。



◆この画面でそのターン中におこなう行動をコマンド入力することとなるわけですね
◆本作品では「光」と「影」をリアルに光源処理することにも重点をおいているのだ
◆グリグリ変化するカメラアングル。各キャラクターの行動が、迫力のビジュアルで展開されることとなる



メーカーズ ボイス

ポリゴンぐりぐりのスゴイ戦闘シーンも見物だけど、凝ってる各種アクションもプレイしていてとっても楽しい作品です。皆さんに早くプレイして楽しんでもらいた〜い! (SCE・荒川)

パンドラプロジェクト ~THE LOGIC MASTER~

メーカー名▶Team Bughouse
発売日▶4月26日予定
価格▶¥5800(予)
ジャンル▶シミュレーション

いざ戦争になったとき役にたつのが戦術能力だ
けど、平和な日本じゃ自分に能力があるかわか
らない。そこでこのソフトの出番というわけ。



知能をふりしぼり、戦術にジックマスターをめざせ!!



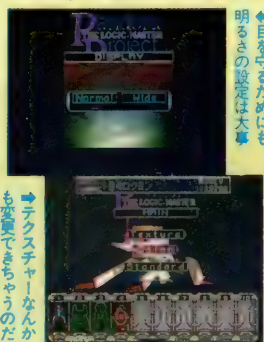
▲あくまで頼れるのは自分の戦術能力のみ。ロ
ジックマスターの称号は簡単には得られない

時は西暦2051年。無人軍事用ロ
ボットとそれを動かすプログラム
「ロジック・メイキング・シミュ
レーション (L. M. S)」が民
間に流出したことによって急増し
たロボットによる破壊工作や略奪
行為。地球連邦政府は事態の収集
のため民間人から「L. M. S」
能力に優れた人材を選び出し、犯
罪者に対抗する事を決意した。そ
のために「L. M. S」国際大会
が開かれることとなった……。

君の目的はこの大会に出場して
優勝をめざし、政府公認のロジッ
クマスターの称号を得てテロリス
ト達と戦っていく。というものだ
が、そう簡単に物事は運ばない。
数々の強敵たちが君の行く手をは
ばもうと待ちかまえているぞ。戦
いの中で信じる事ができるのは自
分の戦術能力のみ、というこのソ
フト。ロジック (プログラム) を
操って最強の無人戦闘ロボットを
つくり上げるのだ!

画面設定を自由に変えて 快適なプレイをしよう

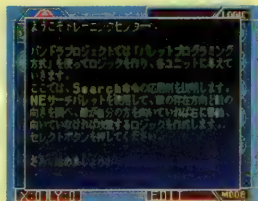
ゲームをしていて画面が気になっ
たり自分の愛するキャラクターの
色を変えたい……。なんて思った
ことが一度はあるはず。このソフ
トは画面の明るさからロボットの
色・ポリゴンテクスチャーの変更、
そしてワイドテレビ対応の設定な
んかもあって頭が下がります。



▲目を守るためにも
明るさの設定は大事

初心者にも安心な 親切設計

プログラムというとなにやら難しいイメ
ージがあるけれどこのソフトではそんな
人のための機能が充実。アイコン式のプ
ログラムやトレーニングモード、R2ボ
タンでの一発解説などぬかりなし!



▲トレーニングモードでは、
指示通りに操作するだけ



▲わからない場所でもR2ボタ
ンをおせばなんでも解説

君の手足となるユニット達

ここでは君に命をふきこまれるの
を待っているユニット (ロボット)
達を紹介しよう。ユニットのタイ
プは大きくわけて4タイプ。もち
ろんタイプごとにそれぞれ特徴が
あるので注意が必要だ。ロジック
作成の時にいろいろと面倒なこと
になるからね。
基本的にユニットはショップで購
入するんだけど、その数だけでも
100種類をゆうにこえている。最
大20体まで (同じユニットを複数
でも可能) 登録できるので、予算
と性能、そして見た目の好みでど
れを買うのか考えよう。
もちろんショップでは売ってない
ユニットなんかも存在する。強く
てカッコいいのが多いから入手方
法が気になるところだけど、戦っ
ていけばわかるってもんだよ。



▲歩行型ユニット (2足・4足)
万能型で欠点が多いがわり
にロジック難易度が高い傾向あり



▲車輪型ユニット (2輪・4輪)
動きが速くロジックしやすいが、
耐久力が低くやられやすい

ステータスを 知れ!!



RPGなんかでもキャラクターのステ
ータスは大事だけど、このソフトでは
ステータスを知らないとロジックがつ
くりにくいので、絶対に覚えるよう
にしよう。ユニットだけではなく搭載
している武器にもステータスがあるの
で大変だが一度覚えてしまえば大丈夫。
ステータスをよく知っていれば複数の
ユニットを使った戦術ロジックなんかも
つくれるようになるので、作戦に幅
ができること間違いなし!

最強のロジックをつくりあげるためには

いよいよこのゲームのメインといえる、ロジックについての解説をはじめよう。つくりかたはいたって簡単。ロジックの命令はそれぞれ「アイコンパレット」という板になっているので、それを並べていだけ。板の種類と簡単なロジックについて、解説方式とフローチャート方式の2通りの方法で説明するから参考にしてみてね。

ここで紹介するロジックは車輪、浮遊型で武器が全方向発射可能なユニット用のもの。説明しやすいように本体用行動ロジックと武器用射撃ロジックを別々につくってあるのでそこをよろしくね。

→このロジックだと「敵の正面を避けるが近づいて、自分の背後の射撃距離内に敵が入った瞬間の回りを周回」となる



データ確認



自分や敵のデータを確認して記憶する命令。ここでは自分のデータを確認している。敵の方向にいくとしたら敵がどこにいるかを確認する必要があるし、弾を撃つとしたら敵までの距離と自分の武器の射撃距離を確認しておかねばならないので基本命令といえる。

比較処理



確認したデータを他のデータと比較する命令。弾を撃つ場合だと、敵までの距離と自分の武器の射撃距離を比較する必要がある。「敵の武器の向いている方向と自分がいる方向を比較して同じだったら逃げる」などの命令をつくる時にも必要で、多用することになるぞ。

アクション



データ確認や比較処理をしたら、その結果をもとに行動をしなければならぬ。敵の方向を確認したらその方向を向く時もあるし、敵の武器の攻撃範囲に入ったら移動する必要がある。なんにしても最終的にはこの命令を設置しなければならないのだ。

射撃ロジック 解説フローチャート

スタート

自分をチェック

S9(射撃距離)をP9へ代入

敵をチェック

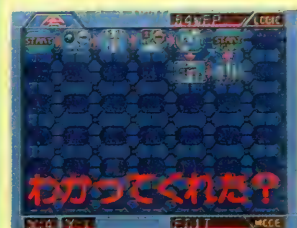
S5(敵の存在方向)を向く

S7(敵との距離)はP9より小さいか?

はい いいえ

弾を撃つ

スタートへもどる



↑上のフローチャートの命令や矢印と写真の板や矢印は同じ流れでできているから、2つを見比べればだいたいわかると思うよ

実戦前には デバッグをかかずに

デバッグは大事だぞ。せっかくつくったロジックもエラーがあれば役に立たない。戦闘中に止まったり、全く予想をしなかった動きをしはじめたり、そうなるからでは遅いのである。ロジックができたと思ったら、TESTモードでユニットの動きを確認しよう。エラーがでたらすぐロジックを直してまたTEST。その繰り返しをエラーがでなくなるまで続けるのだ。たかがデバッグなどと思っていけない。昔ゲーム会社でデバッグのバイトをしていた私がいうのだから……。

エラーを探せ!!



いよいよ実戦に突入だ!!

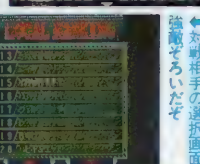
ロジックをつくり、デバッグもすませたのならいよいよ大会へ参加しよう。君のランクは地方大会 (LOCAL RANKING) 20位からスタートする。戦う相手は他の19チームのなかから自由に選択できるので最初からドーンと上位を狙ってもいいにかまわない。最初に自分が所有しているユニットの中から、どれを出撃させるかを決めてエントリーをしよう。決められたドックのレベルポイント以内なら何体でもエントリーOK。

そしたら対戦相手を決めて対戦開始! 対戦中、自分は見えているだけだが、カメラ視点は自由に変えられるので迫力ある角度から見物するのがよいかね。対戦に勝利すれば対戦相手のランキングに従い、自分のランクが上か下かを計算して賞金がもらえるのだ。そしてもう1つの特典が、「ユニット交換システム」。勝者が敗者のユニットで気に入ったものがあれば、自分のエントリーしているユニットの中の1つと交換できるシステムで、もちろんいらなかったら交換しなくても良い。そのようにして強力なユニットを手にいれて、ロジックを改良しながら、戦いを重ねていくのだ。目指すは最終目標である、「ロジック・マスター」!!

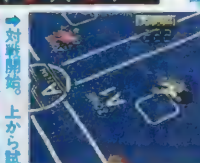
→まずはエントリー。
交換用の準備はOK?



→対戦相手の選択画面
強敵ぞういだけぞ



→対戦開始。上から試合を覗きこむやうな味



メーカーズ ボイス

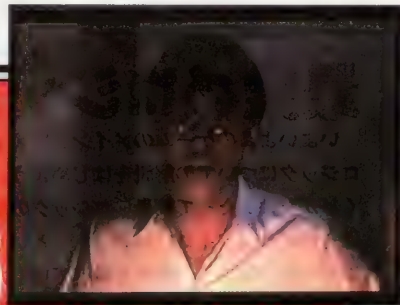
「Pandora Project」に登場するユニットは150体、全部形が違ったりします。デザイナーは真つ白に燃え尽きてしまいました。彼の執念の成果を見てやってください。(Team Bughouse 嶋崎)

プレイステーション

学校であった怖い話 S

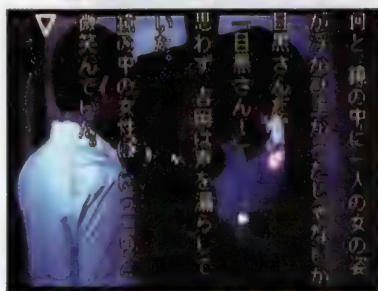
メーカー名▶バンプレスト
発売日▶7月発売予定
価格▶未定
ジャンル▶ホラーアドベンチャー

バンプレストが送る「怖い話」シリーズ第3弾、プレイステーション版では、実写映像や効果音が格段に向上して一層恐怖感が倍増したのだ。



おなじみのシステムで、新たな怪談話が語られてゆく

誰もが1度は聞いたことがある学校に伝わる怖い話を、文章+絵+音で盛り上げ、さらに隠しシナリオや意外な展開で怖いもの見たさのプレイヤーに人気のシリーズ最新作が、この夏ついにデルゾ。



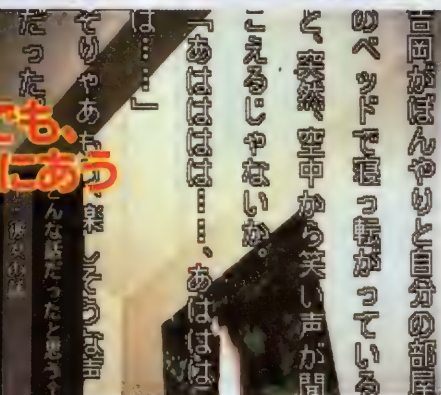
◆実写映像の部分がきれいになっているが、縦書きの文章を読む国語の教科書方式は同じ

怖い話を十分に堪能するためのゲームの進め方

ゲームは、集められた生徒から話を聞き、選択肢を選ぶことで進行。P.S.版は自分の性別が選べ、それによって相手の口調が変化。さらに男女それぞれのシナリオが用意されている。



どころんでも、結局怖い目にあう



プレイステーション版の語り部たち

プレイヤーの分身である主人公（男だと坂上修一、女だと倉田恵美）は、所属する新聞部の部長に集められた生徒達から、学校新聞に載せる7不思議特集のために怪談話を聞くことになる。始めに聞かされていたメンバーは全部で7人だったが、いつまでたっても6人しか現れないため、とりあえず集まった生徒達から話し始めてもらうことになった。誰から、どんな話を聞くか。あるいは話の途中で現れる選択肢（ある出来事について、どう思うか、何が起こったと思うかなど）によって千変万化の怪談話が語られていくのだ。スーパーファミコン版に登場した生徒達も怖かったが、このプレイステーション版で登場する生徒達も十分怖いキャラクターばかり。男子4人に女子2人の6人は、それぞれ得意な分野や、特徴のある語り口で主人公を恐怖の渦に巻き込んでいくぞ。それぞれのプロフィールは右にまとめてあるとおりだ



新室 誠

◆高校3年生、兄貴肌タイプで口調は極めてクール。怪現象も淡々と話して怖がらせてくれる



荒井昭二

◆高校3年生、いろんなタイプの怪談をいねいな口調で話す、礼儀正しい知的優等生タイプ



風間 望

◆高校3年生、思わぬ方向へ話を展開させたりと、笑顔を裏に何かを感じさせる怪しい生徒だ



細田友晴

◆高校2年生、誰よりもトイレに関する怪談話が得意、ちよつと肥満きみな人なつつこい性格



岩下明美

◆高校3年生、性格の起伏が激しく、にこにこしているかと思ふと急に冷たくなる美人タイプ



福沢玲子

◆高校1年生、明るく元気な性格で、特に女子の心理的な面を生かした怪談が得意中の得意だ

エイリアン

鏡に消えた少女

◆文字どおり、顔の皮をペロンと剥いで現れたのはエイリアンだった。滑らかな実写再生で皮を剥いだ後は、顔の形が変形するのだ。かなりグロテスクなこのエイリアンが、どういった経緯で登場するのかは不明だ

襲いかかる怪現象の数々!!

グラフィックがきれいになっただけじゃない。今回はここぞという恐怖の見せ場で、実写映像のムービーとモーフィングなどの特殊効果を使ったショックな場面がいろんな場所に挿入されたのだ。大公開するぞ。

◆学校や家庭での生活が嫌になった女生徒は、学校に伝わる7不思議の1つの鏡の前に立つ。そのとき、その7不思議どおりに女生徒の姿は、鏡の向こうの異次元世界へと吸い込まれ消えた

◆鏡に消えた女生徒のことが好きだった男子生徒がいた。彼はその女生徒に会いたいあまり、彼女と同じ経験を。そしてその願いがなかったとき、彼は現れた女生徒に襲われ、血も凍る体験をすることに

◆ゆっくりと首を回した女生徒がトランス状態になったかと思うと、口から吐き出された白い煙状のエクトプラズムが、空中でゆっくりと人の顔を描き出す

変貌した女生徒

メーカーズ
ボイス

主人公の性別による分岐や新規シナリオを追加して、よりグレードアップした内容にしています。また、実写取り込みの映像やムービーによる視覚的效果にもご期待ください。(パンプレスト・森定)

エクトプラズム

おもちゃの「チョコQ」が、プレイステーションで、3Dポリゴンを使った本格レースゲーム「チョコQ」になったのだ。マジですごいです。

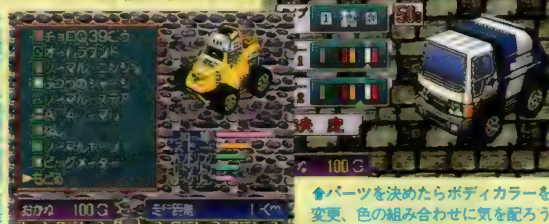
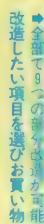
プルバックゼンマイを積み込んだ小さなボディで、後ろに引いてから離してやるとすごい勢いで走りだす、大人から子供まで知っている定番おもちゃ「チョロQ」を、本家本元のタカラが、ポリゴンバ



リバリのレースゲームにしてしまったのだ。しかも、いかにも子供部屋なっていう場所を走らせるのではなく、「チョロQ」のボディそのままにサーキットや公道、オフロードなどで熱いレースを繰り広げるのだ。モードは「とにかくあそぶ」「グランプリをめざす」「ふたりであそぶ」の3つ、用意された「チョロQ」で走ったり、稼いだ資金で各パーツをチューンUPさせたりといったこともできる、本格派な作りがうれしいぞ！

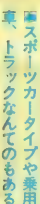
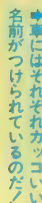
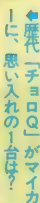
「とにかくあそぶ」では、始めからある程度チューンされた車を使って走ることができるが、「グランプリをめざす」では用意された車の性能があまり高くない。そこで性能を上げるためにレースに出場して賞金を稼

ぎ、その賞金を元に各種パーツやタイヤ、ボディカラーなどを好きなように作り替えるのだ。できあがった車は自分だけのオリジナルカーだ



会パーツを決めたらボディカラーを
変更、色の組み合わせに気を配ろう

現在、膨大な種類が発売されている「チョロQ」だが、中には普通に買おうと思ってもなかなか手に入らないプレミア付きのものもあるのだ。このゲームではそんな「チョロQ」の中から代表的な車体を採用して、レースに出場させるマイカーとしてセレクトすることが可能になっている。用意された車はなんと20種類以上もあり、それぞれが外観に見合った性能を与えられて、君のコントローラーさばきでいろいろなコースをぶっ飛ばす日を待っているのだ！



先日都内で「チョロQ」のCM撮影が行われた。当日はVシネマ「お天気お姉さん」主演の水谷ケイさんを始め、「95avex童夢レーシングチーム」の現役レースクイーン鈴木史華さん

など、3人のナイスパディがチョロQを手にセクシーに熱演。取材にいった本誌編集もエキストラ出演したこのCM、3月10日からタカラ提供番組でオンエア！



ゲームは発売前に「サンプル」を何十枚か作るんですが、このゲーム、業界内で「やけにハマルらしい。」というウワサが飛びかい、めずらしくサンプルが足りないという事に、（タカラ・竹川）

セガサターン

真・女神転生デビルサマナー ～悪魔全書～

メーカー名▶アトラス
発売日▶4月下旬発売予定
価格▶¥2900
ジャンル▶データベース

昨年末発売され大ヒットした「真・女神転生デビルサマナー」これに登場した悪魔のすべてが分かるデータベースソフトが発売されるぞ。



美しい悪魔のCG集

「～悪魔全書～」は「デビルサマナー」に登場する悪魔を高解像モードを使用し、再現したCG集だ。「デビサマ」のグラフィックをリライトしているのでその美しさも、格段にアップしている。登場する悪魔は、共に行動できる悪魔255体とボスキャラ30体。もちろん全てが美しいグラフィックで描かれており、自在にズームアップ、ダウ

ンできる。また、登場した時の能力や合体方法も検索可能。さらに伝説上での名前の由来や、出身地などのデータを調べることもできてしまうのだ。「メガテン」ファンはデータ確認やグラフィック集として、ゲームをやったことはないが神話や悪魔に興味ある人は悪魔辞典として使おう。これは必須のアイテムだね。

見よこの美しさ!!

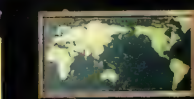


悪魔のプロフィールが分かる!



◆ハイレゾモード（高解像モード）では悪魔の検索がノート選択でできる。これは聖獣アビスを検索中

ハイレゾモードで「デビルサマナー」にできた悪魔が美しいグラフィックで見れる。また、伝説上の出身地や由来、歴史説明まで検索できる。通常モードではステータスなども見れる。



登場する悪魔の出身地や由来、歴史説明まで検索できる。通常モードではステータスなども見れる。

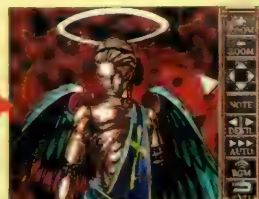
グラフィックの美しさが格段にUP!!

「～悪魔全書～」は「デビルサマナー」のグラフィックをそのまま使ったわけではない。サターン版になってグラフィックが美しくなったが、さらに美しくするためにもう1度描き直して

いるのだ。特にハイレゾモードにするとその差は歴然だ。下で天使ヴィクターを「～悪魔全書～」と「デビルサマナー」で比べているのでその差をよく確認してみてください。



◆これは「デビルサマナー」のキャラクター検索



◆「悪魔全書」でこんなに綺麗になっちゃった

ハミダシ 広告

弊社も「デビルサマナー」ではないが「悪魔大辞典」なるものを発売しております。こちらも「～悪魔全書～」に劣らぬ内容ですのでよろしくお買い上げ下さい。

メーカーズ ボイス

CGギャラリーとしても、悪魔の知識を深めるデータベースとしても活用ができるソフトです。初回限定で、悪魔のフィギアが抽選で当たる応募用紙がついています。（アトラス/伊伝）

直前直後発売ソフトセレクトだ! (~4/5)

バイヤーズ ガイド

忘れてしまいたいことや、どうしようもない悲しさに包まれたときに男は酒を飲むものらしいけど、まだお酒の飲めないボクたちは、素敵なゲームに熱中して、ハッピーな気分を取り戻すのさ!

SFC
スーパーファミコン

ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険

▶ ハドソン ▶ 発売中 ▶ ¥6800 ▶ アクション

ゲームの概略

低年齢ゲームファンのための横スクロール・アクション。
ジャンプとヒップアタック、魔法のストローによるシャボン攻撃などで敵をやっつけていくシンプルなゲーム構成だ。

どこまでも子供のために この作品は作られている

1996年現在、大人が楽しめるゲームを探すのに苦労することはない。しかし子供のためのゲームといえば、手抜きソフトばかりが目立ち、いいソフトがあっても無視されているのが実状だ。

そんな時代に、「ドレミファンタジー」は登場する。子供たちのために良質のソフトを作ろう、という固い意志を感じさせてくれる1本だ。難所はなく、華麗な指さばきも必要ない。ジャンプを基本とする、シンプルな横スクロールアクションなのだ。「ゲームの面白さとは何か」を伝えるため、あらゆる

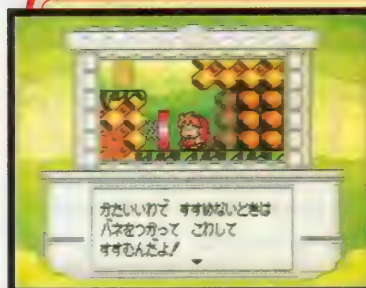
パートは簡易に修正されている。その志は、高く評価されるべきだろう。

ここで考えてみる。ファミコンが誕生したとき高校生だったゲームファンの中には、いまでは結婚し、子供の親となっている人も少なくない。ゲームに熱中した世代が、親子でゲームに熱中する時代がやってきているのだ。そんな当たり前の光景が、「ドレミファンタジー」をプレイしていて、ふと頭をよぎった。なんだか素敵な時代が、足音をたててやってきた予感がする。

(野安)

どこまでも親切な デモシーンの意図

各ワールドの冒頭では、しつこくいくりに多くのヒントが与えられる。これを読めばゲーム進行に詰まることない。子供にストレスなく楽しんでもらうための配慮だろう。謎を増やすことで「やりごたえ」をアップさせようとする、大人向けゲームとは正反対の手法。この潔さが心地よい。



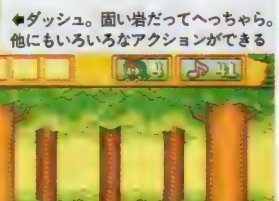
誰でもすぐに遊べるよ



◆ジャンプ攻撃。踏みつけると敵キャラの動きが止まる。踏み台にできるのだ



◆シャボン攻撃。敵キャラを泡に閉じこめる。あとは体当たりすればOK



◆ダッシュ。固い岩だってへっちゃら。他にもいろいろなアクションができる

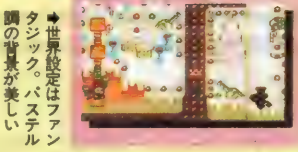
◆ゴールに到着すればステージクリア。こうして8つのワールドを進んでいく

ここに 注目

「迷宮組曲」の ミロンが復活



◆誰にも愛される可愛いキャラクター。ハドソンの看板キャラになれるか?



◆世界設定はファンタジック。バステル調の背景が美しい

昔からのゲームファンには説明不要だが、このゲームの主人公ミロンは、過去の名作「迷宮組曲」の主人公。久々のカムバックとなる。子供に愛され、男女の区別なく受け入れられるキャラクターとして拔擢されたい。

PS

プレイステーション

鉄拳2

ナムコ 9月9日 半5000 対戦格闘

ゲームの概略

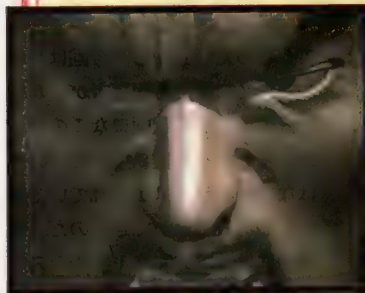
業務用で大好評稼働中の対戦格闘を移植。オリジナル要素として、プラクティスモード、チームバトルモードが加わり、ビギナーから上級者まで幅広く楽しめる作りになった。

台風親子が引き起こす
驚天動地のバトル再び

「鉄拳」。タイトルを聞くと、凄く固そうなイメージがある。実際は違う。あえて言うなら「柔らかな拳」という感じだ。技と技の繋がりが非常に自然なところ、必殺技コマンドが比較的簡単など、などプレイヤーの望みに柔軟に対応できるシステムなのだ。その技の繋がりと必殺技コマンドについてだが、これは今までの格闘ゲームとは明らかに違う。キャラクターを操作するのは、方向ボタンと4つのボタン。方向ボタンで上下左右に動き、4つのボタンはそれぞれ左右のパンチとキックを繰り出す。ここまでは割と普通。しかし必殺技の出し方が他とは全く異なっている。通常移動や攻撃と同じように、その動きをするために必要な操作を入力することにより必殺技が出るのだ。平八の瓦

割り方を例にあげよう。踏出した足に体重を乗せ、腰を落とし、垂直に拳を叩きこむ技だ。まず腰を落とす(方向を下に入れる)、そして拳を振り落とす(パンチボタンを押す)という具合だ。つまり方向ボタンは単に移動だけでなく、体重移動の意味合いが深い。ポールの崩拳だと、腰を落とし体重を前に(方向ボタンを下、前斜下、前)、拳を突出す(パンチボタン)。ほとんどの必殺技が、この論理的なコマンド入力で行く。初心者にはコマンド表で基本的な技を覚え、上級者はキャラの動きから技の繋がりを研究する。プレイヤー自身のレベルが、奥深い格闘を生む。

そんな、柔軟な発想のゲームなのだ。決して「鉄の拳」や「鋼の拳」という固そうなイメージを持って欲しくない。(江戸城)

大迫力オリジナル
ムービーに釘づけ

鳴響く雷。立ちこめる暗雲。カメラは断崖絶壁にフェードイン。そこをよじ登ってくる男がいる。力強くゆっくりと、素手でしっかりと岩肌を掴みながら。男の顔がクローズアップされる。サイドを立たせた独特の髪型に野太い眉。彼の名は三島平八。息子との決着をつけるため地獄から甦った男……

ここに
注目業務用「Ver.B」
の要素が入った

●バウンドの高さが低くなったので、中段やダウン攻撃が入りやすくなった



●準のハメ技、通称「くろくろあたま」などが使用不可に

システムは、現在業務用で好評稼働中の「Ver.B」に近くなっている。以前のバージョンとの大きな違いは、空中コンボが難しくなったこと。これは相手を浮した際の着地バウンドが低くなったことに関係している。

新たに集った10人の武闘家たち



ダンディな魅力溢れる中年男性。艶やかな筋肉が素敵だ。あの引き締まった体に締められてみたい



アメリカンバイクに革ジャンでクールに決めるナイスガイ。得意の連係技で貴方のハートをK.O.!



動物の為、自然の為に闘うお姉様。ピンチになったら回り出す。相手のまわりをクルクルといつまでも。



香港国際警察勤務。刑事だ。ゆらゆらと動き、相手を惑わす。反撃方法は一旦寝てから考える冷静派。



娘に格闘技をたたき込む、変わった両親を持つ。ボディコンシャスな服が大人の色香を醸し出す。



その名の通りマーシャルアーツの使い手。顔つきが優しくなったけど相変わらず喋る言葉は「ホウノ」



ネイティブなアメリカ人らしい。流派に囚われない各種拳法を使いこなす。飽きっぽいのかも?



デフォルメされたボディと真紅に燃える瞳がロボットの証。気は優しく力持ち。力まかせな人。



宇宙忍者? 正体は現代の義賊。回る、倒れる、自決。潔さが男らしい。腹を切るのが得意。



キングといえば、アンド・バルーン。獣のマスクを常に被っているけど、素顔もそんなに口がでかいの?

SS

セガサターン

エアーマネジメント'96

▶ 光栄 ▶ 発売中 ▶ ¥8800 ▶ 経営シミュレーション

ゲームの概略

歴史シミュレーションと同じく高い評価を得ている光栄の経営シミュレーション。航空会社を運営し世界の空を制覇する。22都市を結び、利益をNo.1にしよう。

世界の空は俺のもの

SSやPSに移植されたシミュレーションには言えることだが、ここでもあえて言おう。速い。速すぎる。あっという間に自分の番が来る。SFC版と比べると半分以下の時間でクリアできる。それに頭もいい。以前のものは3人いるCOMPは中盤になると2人は脱落してほぼ1対1の状態になっ

てしまった。しかし、今回はレベルを低めにしても脱落者が出ない。4人で緊迫した状態になるのだ。だからといって難易度が高いのではない。バランスがとれていて手応えのある戦いができるのだ。基本的には「エアマネ1」のシステムに近いので初心者にとっても判りやすくなっている。(GAK)



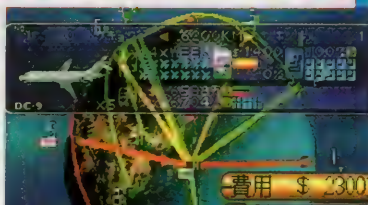
友達とあそぼー

光栄のシミュレーションゲームはどちらかと言うと1人で遊ぶタイプだが「エアマネ」は違うぞ。確かに1人で遊んでも十分楽しいけれど、みんなでやれば楽しさ100倍だ。すごろくタイプのボードゲームよりも戦略性もあるしね。ただし、いくらサターンでも友達との速さは変わらないけど。

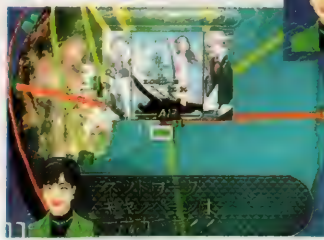
キャンペーンあるのみ



★同じエアラインに数社が参入してきたら値段を下げるのもひとつの手



費用 \$ 2300
\$ 1534761



★他社と差をつけるのに1番効果的なのがキャンペーン。自分の本拠地にホテルを建て、ツアーキャンペーンをすると数ラインに効果を発揮する

★条件がきびしく金がかかるネットワークキャンペーン。でもすべてのエアラインをカバーできるのはたいへん魅力

SS

セガサターン

ルパン三世
THE MASTER FILE

▶ MIZUKI ▶ 3月29日予定 ▶ ¥5800 ▶ データベース

ゲームの概略

TV版1〜3、TVスペシャル、OVA、映画、全てのルパン三世のシリーズのデータが1枚のCDにまとまった。ストーリーからキャラクター、テーマソングもフォロー。

ルパン〜ン、逮捕だ〜っ



★キャラクターは主要の5人が見れる。これは五右衛門の設定資料



★キャラクターを選ぶとき、各キャラのイメージソングが流れる



★さすがは元祖ナイスボディの不二子ちゃん、こんな3サイズとは

★とつあ〜んのデータだってしっかりある。こんな武器を使っていたんだ

ルパンの秘密を全て明かす

全国3千万のルパン三世ファンの皆さま、お待たせいたしました。ルパンマニアにはたまらない逸品がここに登場。さすがにデータベースということで、そのデータ量はもうハンパじゃない。全シリーズのストーリーはもちろんのこと、マップの検索でどのキャラクターがどこに出現したのかまで分って

しまう。キャラクター紹介では、プロフィールはもちろん、使っている武器の説明や、名場面ムービーに設定資料まである。

これはゲームではないので面白みは他のものとは違うが、マニアなら、いや1回でもルパン三世を見たことがあるのなら絶対に納得できるはずだ。(GAK)



宮崎駿ファンも納得だ

やっぱり一番の見所はストーリーのムービー。人気の高い「カリオストロの城」はいいとこどりのダイジェスト。とつあ〜んの名セリフを聞くと、また感動してしまう。あと、「ナウシカ」の宮崎監督が関わったTVシリーズ第2部の最終回は見物。ルパンファンだけでなく宮崎ファンも必見だ。

SS

セガサターン

ぐっすんおよよS

▶ エクシングエンタテインメント ▶ 3月29日発売予定 ▶ 6800円 ▶ バズル

ゲームの概略

地下迷宮に閉じこめられてしまった「ぐっすん」と「およよ」を助け出すために、上から降ってくるブロックを操作して積み上げ、出口まで導いてやるパズルゲーム。

2人協力プレイなら楽々



◆ブロックで「ぐっすん」をおびやかすモンスターをつぶしてしまうのだ



◆オプションのおまけモードでは、テレビで流れていたCMを見れるぞ。しかも、フルバージョンと、短いバージョンの2つが入っているのだ

◆2人協力プレイで、ガンガンブロックを積み上げてしまえば、今まで難しかったステージも簡単にクリアできる

あ〜もう違うだろおまえ〜

いったい何回この言葉を叫んだことだろうか。はっきりいって、このゲームの主人公はマヌケである。奴を助けるために、登りやすくなるようにブロックを積み重ね、邪魔なモンスターを排除し、下から迫る水に溺れないように気を使う。なのに、奴は勝手に歩いて行ってしまう。ブロックを使って方

向を示唆し、時には慌てさせ急がせる。だが、もうダメだと、そう思ったときにこそ、このゲームの最大の魅力がある。「もう死ね!」とつぶやきながらブロックを使って奴をプチッとつぶすあの快感。あれがあれば、コンティニューなんかは怖くない。私が神で奴は虫けらナノダ…。ヒヒヒ…。(水田)



爆弾は当てにしない

基本的には、ブロックの数をしっかり計算して積み重ねるパズルゲームだが、その他にモンスターの排除や、主人公の動きを制御することが必要になる。爆弾は間違えてしまったブロックを消すのではなく、元からある邪魔なブロックを消すように使っていくといいぞ。

SS

セガサターン

フィッシング甲子園

▶ キングレコード ▶ 発売中 ▶ ¥6800 ▶ 釣りシミュレーション

ゲームの概略

TV番組「THEフィッシング」の企画をゲーム化した釣りシミュレーション。全国をエリア別に分け、各地の強豪たちと釣りて勝負し、8日間の日程を闘い抜くのだ!

友情・努力が勝利を掴む!

あれは高校最後の夏。私は2人の友人たちと海に出かけた。目的はナンパ。イカスギヤルをゲットして、徹底的に遊び倒してやる。と、意気込んで出かけた私たちを待っていたのは、カップルだらけの白い砂浜。うなだれる私に、友人が一言。「釣りでもするか」行きどころのなくなった3人の激情は、

青い海を真紅に変えた。釣れる魚は外道ばかり。ラインブレイク、折れる竿。しまいには仲間を罵り合う始末。殴り合いになり、海に落ちて全員ズブ濡れ。

このゲームでは3人の仲間を使い分けるのが勝利のカギ。彼らは私たちのようにケンカしたりしない。友情って大切だね。(小林)



仲間選びは慎重に!

勝ち抜き方式でゲームが進むので、メンバー選びが重要といえる。第1ラウンドはバス釣り。第2ラウンドはイサキ(船釣り)。第3ラウンドはへら鮎。最終ラウンドはクルーザーで大物狙い。ペース配分が結構難しい。基本的に女の子は大物が無理なので外したほうがいいかも?

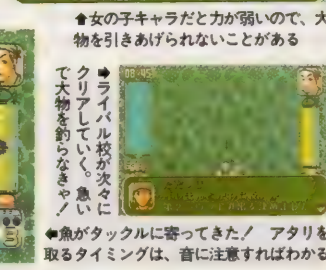
甲子園を目指し頑張れ



◆河口湖でバスフィッシング。ルアーを上手にリトリブし魚をおびき寄せよう



◆女の子キャラだと力が弱いので、大物を引きあげられないことがある



◆ライバル校が次々にクリアしていく。魚い大物を釣らなきゃノ

◆魚がタックルに寄ってきた! アタリを取るタイミングは、音に注意すればわかる

SS

セガサターン

グラディウス
DELUXE PACK

▶コナミ▶3月29日予定▶¥5800▶シューティング

ゲームの概略

業務用で大好評だったシューティングの「グラディウス」と「II」が1枚のCD ROMになった。オリジナルのムービーも加わり、白熱のバトルが待っている。

上上下下…邪道技禁止!

昔、俺が見たものはオプション
広げレーザーをぶちかますビック
バイパーだった。モアイや火の鳥、
触手や脳ミソなどの死闘。そんな
思い出が詰まった名作が復活。

当時そのままの再現で満足の出来
だ。弾だらけの中をすり抜ける快
感がたまらない。バリアは単なる
飾りだぞ。こんなものイラン! 俺
はシューターなんだ!! (須藤)

復活魂をみせてやれ

1回死んでしまったらあきらめがちのゲ
ームだが、そんなことない! 1速から
の復活。2、3周目の復活。ボスに対
しての安全地帯。1回成功してしまうとも
うやみつきになること間違いなし。ク
リアができないなどと弱音は吐くな。何十
回、何百回と練習あるのみ。健闘を祈る。



と4の極楽放談

- 4: なんてやねん!
6: コラコラ。何怒ってんねん。
4: なんで3月は、こんなにソフトが
多いんやっ! チェックしきれん
やないか!
6: しゃあないわ。決算やねんから。
4: それや! 前から気になってたん
やけど、その決算っちゅうのは、
いったいなんやねん?
6: キミにわかるように説明すると、
会社の業績を算出するための区切
りのことやな。多くのメーカーは、
3月までの売上げを、自社の業績
として計算してるんや。
4: だから、なんやちゅうねん?
6: つまりやな、無理してでも3月中
にソフトを出せば、会社の業績が
上がったように見えるやろ。そや
からみんな、必死に3月にソフト
を発売するっちゅうわけや。
4: 業績なんか、上がったように見え
んでもええやないか。
6: そうはいカン。確実に業績を上げ
たゆうことが、社会的信用に結び
つく。それが大人の社会や。
4: あああ……! もうええわ。面倒
くさいこと考えるのやめや。スカ
ッとしたゲームでも紹介しよ。
6: ほう。何か気に入ったんがあった
んやね?
4: 「鉄拳2」……は当たり前すぎる
からパスして、今月は「バイオハ
ザード」をオススメやあ!
6: おお。あの硬派のホラー・アドベ
ンチャーか。評判ええみたいやね。
4: これはええで。雰囲気いい。な
んたってキャラの動きも……。
6: 滑らかなんか?
4: サンダーバードみたいにカクカク
して……。
6: ちょい待て! 褒め言葉になっ
てないやないか!
4: 何言うてんの。褒めてるんや。あ
の動きがいい味出してるんや!
6: ……ホンマやな? 皮肉言ってる
んとちゃうな?
4: 「はい」
6: ……そういうところが、どうも信
じられんや。キミの場合。
4: あと開発者が、ホラーをよう知っ
てんねん。ホラーマニアはニヤリ
っちゅう感じやで。心臓の悪い人
は、遠慮してや。
6: ふーん。かなり恐そうやね。
4: 「はい」
6: それは、もうええっちゅうねん!

PS

プレイステーション

バイオ ハザード

▶カプコン▶発売中▶¥5800▶サバイバルホラーアドベンチャー

ゲームの概略

広大な洋館を探索する3Dサバイバルホラーアドベンチャー。武器を使い分け、立ちはだかる敵を倒しながら進もう。映画的なカメラワークや演出が最大の見どころだ。

CREEPING DEATH

人はどんな物に恐怖を感じるの
だろう。暗闇に光る瞳。うす暗い部
屋。先が見えない洞窟。遠くて響
く悲鳴。獣のうなり声。弦楽器の
不協和音…。それが本来あるべき
姿に近ければ近いほど、想像力は
加速する。想像力が知性に目隠し
を始めるころ、恐怖が生まれる。
人間は感覚だけで恐怖を味わえる

のだ。その正体が目前に現れるよ
り先に予感が働き始める。それを
目前にしたとき、恐怖がおさまる
こともある。そうでない場合は…。

今、恐怖の源流を探る冒険が始
まろうとしている。ひとつだけ覚
えておいて欲しい。それは、目に
見えるものだけが真実とは限らな
い、ということだ。(小林)



まやにホラー映画

独特のカメラアングル、鳴り響く不協和音、
無人の館。外は暗闇だし出口も見当たらな
い。そして生ける屍。闇の向こうに待ちう
けるのは生か死か? てなワケで舞台設定
は最高。これでホラーじゃなきゃ何だ? と
いうぐらい。アドベンチャーマニアやホラ
ー映画マニアにお勧め。

死の畏



◆主人公・クリスを襲う生ける屍。撃
ち倒しても安心するな。警戒して近づ
け!

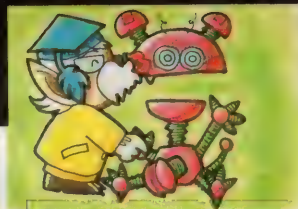
◆もう1人の主人公・ジル。体力が少
ないか難易度は低い。初心者はこちら



◆巨大なヘビが襲ってきた! ショット
ガンで撃退しろ。冷静な行動が生死を決
める。慎重に頭部を狙ってファイア!!

おしえて! 人

ウラ技紹介&研究コーナー



●ハカセ&ボン●

当コーナーの凸凹進行役コンビ。ウラ技研究家のジジイ「ハカセ」と、助手のボンコツロボット「ボン」だ。応援よろしくね!

学生のしょくんはもうすぐ春休みじゃな。短いかもしれんが、ウラ技発見にぜひともいそしんでくれい!!



ハカセ発見

新着ウラ技

SS



クロックワークナイト

ペーパーチョコの福袋

うほほ一つ。前号で紹介した『福袋〜』で、らさに2つのウラ技を発見したぞよ。ひとつは「ステージセレクト」で、もうひとつは「キャラの増殖技」。どちらもクリアに役立つから、えんりよく使ってくれい!

さらに発見! 『福袋〜』のオマケ技

ステージセレクト

「Press Start Button」の表示中に、
◆◆◆◆◆Rと順番に入力してみよう。
成功すると、画面の中央にステージの名前が表示されるはず。そこで十字キーの左右押すと文字が切りかわるので、始めたいところでもう1度スタートボタンを押せばOKだ。

いうまでもないと思うけど、入力するのはコントローラ1の方だよ。まちがえないようにね。



どちらもタイトル画面で……

残り機数を増やす

こちらも「ステージセレクト」と同じく、「Press Start Button」の表示中に入力。コマンドはちよいと複雑で、◆を1回、◆を9回、◆を6回、左を7回、Z、X、Y、Y、Y、Z、ゆっくりでいいから確実にボタンを押していこう。

このコマンドが成功していると、ゲームを始めたときに「トンガラ」の残機が999となっているはず。これならアクションが苦手な人でもクリアは楽勝!!

ちなみに下巻では

下巻モードの場合でもやり方はいっしょ。ただしコマンドはちがっていて、◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆と方向キーを使うだけ。どちらかというと上巻よりもこちらの方がムズかしいので、使う機械も多いのでは?

ちなみに下巻では

この技の下巻もコマンドがちがう。◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆と◆と、こちらもまた方向キーのみ。いずれにせよ、999も増やせばよほどのヘタっぴでない限りは、クリアまでこぎつけられるというもの。エンディングを目指せ!

PS



テーマパーク

ちょっとインチキに資産を増やしてしまうという技じゃ。まずは土地を買ってパークを造る。ある程度まで育てたらたたき売り、次の土地を選ばずに「決定」してしまうんじゃな。すると、土地を買ってないのに次のパークを造れてしまうんじゃ。そこのお客はどいつも金持ちばかり。あつというまに一財産じゃあ。

ぼったくり商法で大もうけ!



◆パークを競売にかけた後、次の土地を買わずに決定!ここがポイント

すると、どこかわからないけど、なぜかパークの作成画面に。もうけたと違ってパークを造り始めよう。



◆くるまはみなお金持ち!! ショップや入場券などもそのまゝ高く設定できるぞ

SS



ヴァンパイアハンター

なんと! 「ヴァンパイアハンター」でスピード調節の設定をパワーアップさせるウラ技が見つかったぞよ。やり方は、オプション画面で「TURBO SPEED」設定にカーソルを合わせ、右にて紹介してるコマンドを入力すればOK。通常は4段階までしか変えられないスピードが、8段階まで設定可能になるぞよ。

超高速バトルを楽しもう!



この画面で
弱P、弱P、◆、弱K、強P



ハカセの書斎…オホン。今回は質問がないので、ちよいとお説教を。ウラ技のおハガキには、かならずゲームのタイトルを書いておくように!

このコーナーもおおハガキが増えて、毎回チェックする数はなんと100枚を超えるありさま。

大変だけど、すべて楽しく読ませてもらっておるぞよ。

SS

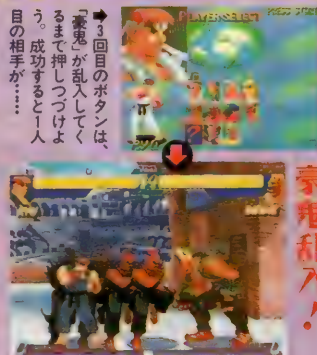


ストリートファイターZERO

この「豪鬼」に関する技はホントに多いです。発見者は北海道の春日 太一くん。アーケードモードのキャラ選択画面で右のコマンドを打ちこむと、いきなり「豪鬼」と戦うことができます。

いきなり「豪鬼」と戦えちゃうぞ!

キャラ決定時に
L+R+Bを3回同時



豪鬼乱入!

PS



ポリスノーツ

採用されたのは東京都のP.N.エンカイくん。このゲームの射撃ルーム・コンバットモードで、通常は10発しか装填されない弾丸を、なんと20発にしてしまうという便利な技です。これならリロードもラクですネ。

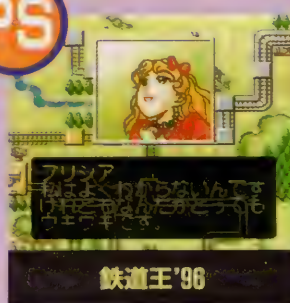
射撃訓練でウデ前上達!?



中央の2枚のカベに、発ほど撃ちこんでみよう

なんと装填される弾が10発から20発になったぞ!

PS



鉄道王'96

発見してくれたのは神奈川県D.N.のリクン。自分の番がきたときに◀+セレクトを同時に押すと、いきなり精算画面になってゲームが終了してしまうんですネ。

まあ、使い方としては右のマンガみたいなかんじがいいんでしょうけど……ハカセてばヒドイですヨ。ぶんぶん!

負けてるときは、これで逃げちゃえ! イッパツ精算!



SFC



ドラゴンクエストVI〜幻の大地〜

ウラ技も根強い人気をほこる「ドラクエVI」。発見者は愛媛県の大谷 史織さん。ミスも多いけど、当たれば必ず「かいしんのいちげき」になる「まじんのオノ」を、確実にヒットさせるという技です。

必ずくらわす「かいしんのいちげき」

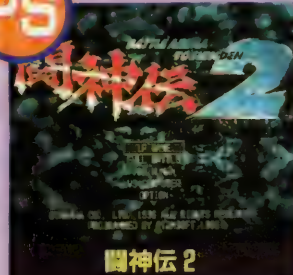
▼やり方はカンタン。「まじんのオノ」を装備して、「きあため」の特技を使うだけ!



ただし……

「きあため」の特技を使っているため、2ターンに1回しか攻撃できないという弱点がある。ボス戦など、敵の数が少ないときに使おう。

PS



闇神伝2

発見者は静岡県の宮崎 隆幸くん。3/8号で紹介したショウやバーミリオンなどの隠しキャラを、カンタンに出現させるコマンドが実はあったんですネ。タイトル画面の文字が動いている間に入力するのがコツですヨ。

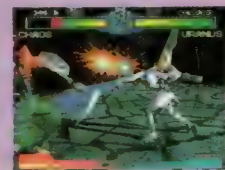
隠しキャラを出すらくらくコマンド

コマンドその1

コントローラの1で、L1、L2、△、R1、R2、□の順に入力。ウラヌスとマスターが使用可能になるぞ。

コマンドその2

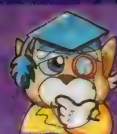
上の技を成功後、コントローラの2で、□、R2、R1、△、L2、L1と入力すると、ショウとバーミリオンも。



この技はタイミンが命。1PGAMIN Eなどの文字が移動中に、すばやく入力するのだ



ウラ技大全



たくさんおハガキがきました
たですっ/ てなワケで、
今回のお題は「バハムート
ラグーン」で～す。

今
回
の
お
題

バハムート ラグーン

●SFC●スクウェア●¥11,400●シミュレーションRPG

スクウェアの放つ大作ファン
タジーシミュレーションRPG。
ユニットをコマのように動かして
戦う「戦術」と、ドラゴンを
成長させて強くする「育成」、2
つのシミュレーション要素がウ
リとなっている作品だ。



新モード「Ex-play」

数あるおハガキの山を突破して採用となっ
たのは、青森県のP.N.鈍速魔導師さん。名前
に反して送られてきた早さがキメ手となりま
したです、おめでと～。内容は、ゲームを1
回エンディングまでむかえと、キャラやド
ラゴンのレベルやお金などをそのままに、第
1章から始めてしまえるというものです。や
り方はクリアするだけなのでカンタンですヨ。

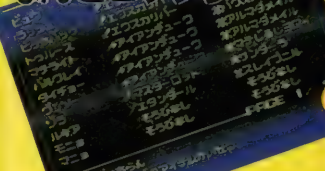


◆エンディング後しばらく放って
おくと、タイトルにこんなモード
が！

名称変更!? のアイテム解説

あら? こちらの技も、P.N.
鈍速魔導師さんですネ。さきほ
どの「Ex-play」でゲームを始め
ると、「アイテム解説」の項がな
んと「ドラゴンおやじの～」

なんとビックリ!



◆編集画面の「おやじの～」のところをよく見
てみよう。ややや、何やら名前が……?

名前が変更されているんです。
大した発見ではないかもしれ
ませんが、ウラ技を見つける
にはこうした少しの変化も見の
がさないことも大事ですよ～。

◆名前は変わったけど、中身はそのまま。で
も、もともと便利な機能だから、これによし!?

ムドラゴン	34	ムドラゴン	99
ムドラゴン	37	ムドラゴン	75
ムドラゴン	16	ムドラゴン	75
ムドラゴン	37	ムドラゴン	30
ムドラゴン	34	ムドラゴン	14
ムドラゴン	9	ムドラゴン	15
ムドラゴン	39	ムドラゴン	15
ムドラゴン	6	ムドラゴン	1
ムドラゴン	3	ムドラゴン	10
ムドラゴン	25	ムドラゴン	10
		ムドラゴン	1/3

トラゴンを突然変異させる

戦いだけでなく、ドラゴンの
育成も楽しい「バハムート ラ
グーン」。みなさんこ～んな突然
変異のドラゴンはもう見つけま
したですか?

採用されたのは一番ていねい
に書いてきてくれた長野県の大
場 英之くん。「どくどくキノ
コ」や「しっぱいタッキーなど
をあたえつづけ?」の値を100
にすると、なんと「うにうに」
というヘンテコなドラゴンが誕
生するですヨ。



はかせとポンの研究室

ハカセ: 4月といえば、花見じゃな。
ポン: なに寝言いつてるですか。われわ
れに春休みはないですヨ。

ハカセ: いやじゃー! ワシお花見に行
くんじゃ。仕事したくないんじゃー!
ポン: ポカッ (ハカセ気絶)かなり
疲れてたみたいですね。では、おたよりの
ご紹介いきましょう。石川県の三
谷 悦郎くん。

●次世代機のウラ技を、毎回2ページで
紹介してほしい。

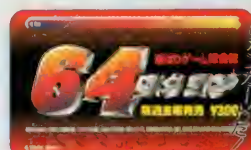
まあ、3ページでもハカセがこのザマで
すから。たぶんムリですね。ごめんなさ
いです。えーと、お次は神奈川県のパ
N. とときめアニキくん

○あてさき○

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社 64 (ロクヨン) 編集部
「おしえて! うまい人」係まで。
住所、氏名、電話番号は忘れずにね。

●テレカのデザインはまだ決まらないん
ですか?

おまちどうさま。ご紹介するで～す。



みごとこのランクに
輝いた方には¥10,000
相当の図書券またはお
もちゃ券をプレゼント
しちゃうぞ! あるいは好きなゲ
ムソフト1本でもOK。どんなノ
ードでもいいけど、発売前のはカンベンね。



その名のとおり「よ
くできた」技には、プ
レイステーションまた
はサタンのソフトを
あげちゃうよ。もしもノードを持っ
てなかったら、¥5,000相当の図書券かお
もちゃ券にするから安心してくれい!



いけゆるフツの技
はこのランク。¥3,000
相当の図書券またはお
もちゃ券をあ～げる。
ここまでのランクの人は、編集部が
キミの家にTELする可能性アリ! 連絡
先はしっかりと書いてちょうだい。



あと1歩! つてな
技には、64編集部特製
のスーパーデジリヤス
なテレホンカードを/
ついに表面のデザインも決まり、現
在いそいで制作中。左のスペースで
ご紹介してるから、じっくり鑑賞してね。

当コーナーでは年中無休で新鮮なウラ技を募集しています。採用された方には上記の
ランクに応じて、スペシャルな賞品をプレゼントいたします。なお、採用やランキン
グはすべてハカセ&ポンの独断なので、編集部へのヤツアタリはおひかえください。

枚数が多くくるものの同じネタが多数あり。マイナーなゲームがのりやすいかも (担当編集)

対戦やるうぜ!!

超不定期連載

メーカーと編集部が、地位と名誉と威信(ついでに賞品)をかけて真剣勝負をするコーナー。今後、対戦可能なゲームの遊び方を追及し、突っ走ってゆくつもりだ。読者参加も予定しているから、応援よろしくネ!!

連載コーナーページと 新作優先紹介権の戦い

対戦可能なゲームがたくさん発売されるなか、その機能を使わないユーザーがほとんどだと思うんだ。そこで、対戦を密かな楽しみにしている人にはたまらないコーナーを作ってみました。今回はメーカー対決のみとなったけど、この先は、読者参加も企画中なのだ。ふるって応募してくださいな。

さて、今回の対戦の賞品は、編集部が負けた場合、セガ監修・責任編集の、連載コーナーを作ることになった。当初は本誌の表紙に「サターン」の文字をデカく入れ

ろだの、新サターンの発表ページを作って、アイドルに本体を持たせるグラビアページを作れたの、かなり無理のある要求をされていたんだけどね。

編集部が勝利した場合は、セガから出る新作ゲーム1タイトルの優先紹介権。よく考えると、こちらの要求は1号限りのもののなのに対して、セガのコーナーは「連載」の2文字がちらつく。この賞品が成立した瞬間、セガ代表・ハニー花谷氏はニタリと笑った。見事な駆け引きだぜ。

記念すべき初戦のゲームはコレ!
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!



▲メーカー:セガ
▲発売日:'96年2月23日
▲価格:6,800円
▲ジャンル:スポーツ
育成SLG
SS セガサターン
対応

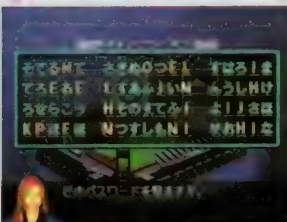
対戦ルール

- ①必ず製品版を使って1週間でゼロから自分の手で育てること
- ②ウラ技、旧バージョンのROMを使ったインチキはしない
- ③開発者のアドバイスを受けないこと
- ④世の中に公表されていないデータをこっそり参照しないこと
- ⑤ゲーム内で2年目、3年目、無制限での3クラブで勝負する



セガ代表 ハニー花谷

セガ・プロマネの若手。他誌で有名な「竹ちゃん」や「南雲」さんを上司にもつ。いつか彼らを、あごでつかってやるという野望を抱いているかは定かでない。育成ポイントはほとんど同じ。2年目、3年目のクラブは小数精鋭で11人ギリギリしか雇っていない。無制限クラブは12年目のクラブで、全員が有名Jリーガー。「強いクラブを集めてきた」というセリフが気になる。



↑12年目のもの。ほとんどの選手が絶好調。このクラブに何度も勝てる人の挑戦を待つ!!

編集部代表 Dr.ささや

64ロクヨン編集部員。当コーナーの担当。医者を目指したとか、家が医者だとかいうわけではない。好きな言葉は「究極」「無敵」「最強」「愛してる」。クラブ育成のポイントは、最初に年俸の安い選手を雇い、シーズン始まってすぐに残金でJリーガーを移籍させること。時間がなくて無制限クラブを育成できず3年目のクラブで挑むことになってしまったのが心残り……。



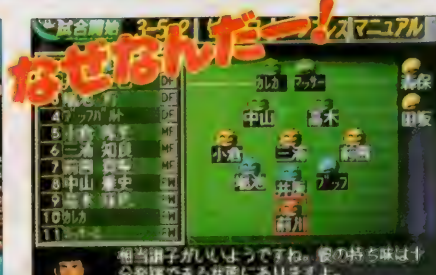
↑3年目のもの。調子がいいときに取ったはずなのに、みんなあんまり調子がよくない

勝者
セガ

「これが実力ってモンですよ」

無制限クラブの試合をすること
なく勝利が確定してしまい、な
んだかあつけなかったですが、
これでメーカーとしての面目が
たもてましたよ。たとえ実力が

あるJリーガー
を集めても、選手の
相性や連携が悪ければ、実力を
出しきることができませんか
ら、そのへんで差が出ましたね。



↑花谷氏の12年目。ご覧の通り絶対調がずらり。これじゃあ
試合前に結果は見えている。どうしたらこういうすばらしい
クラブにできるのか、ぜひ育成方法を教えて欲しいものだ

0-7

完敗

はせなれたー!

4月19日発売号より
セガ花谷責任編集

「サターンなやつら」(仮称)

本場で、連載開始!!

敗者
編集部

「再戦、再戦だ〜っ!!」

どうもルール違
反をしているとか
思えないほど強すぎだぞ!! 確
かにウチのクラブは試合中「中
盤のまとまりの悪さが…」など
と言われる。ちっ、くやしい。
2、3年目と12年目のチーム名
が違うし、連携がいい悪いの調
べ方など、疑わしき点もあるし
再戦しましょうよ、ね、ね。

↑2、3年目ともに完封負け……。なんてこった

次号予告「プレステEXPO」乱入だ〜!!

PS専門誌で行われている「クラ
シックロード」の読者参加のレー
ス。各誌を勝ち上がった最強馬た
ちで開催されるプレステEXPO
の有馬記念。これは見逃せない。
だが、あくまで読者参加のレース
なので、有馬記念への正式出走は
できない。そこで本誌は、有馬記

念の前に雑誌対抗レースを開催し
てくれるようビクターさんにお願
いした。次号でその模様を伝える。
期待してくれ、このゲームに関し
ては自信があるんだから。フッ。
じつは、セガに苦汁を飲ませる
ため「ビクトリーゴール'96」を特
訓中。今回のようにはいかんぞ。



ビクトリーゴール'96

- ▲メーカー：セガ
- ▲発売日：'96年3月29日
- ▲価 格：6,800円
- ▲ジャンル：サッカー

セガサターン**対応**



クラシックロード

- ▲メーカー：ビクター
エンタテインメント
- ▲発売日：'95年12月15日
- ▲価 格：5,800円
- ▲ジャンル：競馬育成SLG

プレイステーション**対応**

■読者参加も待ってるよ!■

今回勝ったセガの12年目のクラ
ブに何回も勝てるクラブを育成
できたら、ハガキにパスワード
と作戦を書いて編集部の「対戦
やろうぜ!!」係に送ってほしい。

See you NEXT

● SFC ● スクウェア
● 5月24日発売予定
● ¥7900 24M

仲間になるキャラクターは多くないけれど、それでもたくさんのサブキャラクターたちが登場する本作品。今回はそんなサブキャラの紹介から始めよう。

TREASURE HUNTER G

トレジャーハンターG

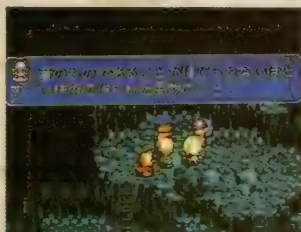
レッドたちが出会うサブキャラクターたち



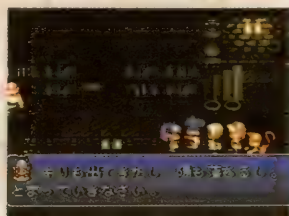
ミオ

アドヘイム大陸の北部、アブノバ山の「魔人の塔」で出会うことになる。レッドたちにオーバーツとは何なのかを教えてくれる、物語上の重要なキャラクターだ。

● レッドたちはミオからオーバーツのことを聞くことになる



● 「口説かれた」レインは、なんだかどきまぎ。どうなることやら……



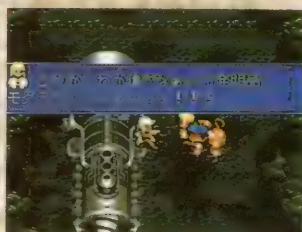
● 「魔人の塔」を訪れたレッドたちに、何かと世話を焼いてくれる人なのだ



Dr.ハロー

ある研究所で出会う世界最後のマッドサイエンティスト。若くてハンサムな科学者だが、発明品には失敗作が多いようす。でもいつかはほんでもない発明をしてくれるかも？

● 最新の発明の成果を見せるDr.ハロー。モグラマシンだノ



● でも、やっぱり失敗作だったみたい。彼の発明はこんなことが往々にしてあるよう



● このセリフ、Dr.ハローの口癖だそう。いつかは研究の成果が実るのかな

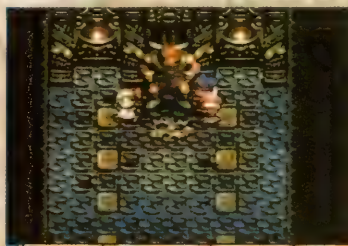


ボスキャラ

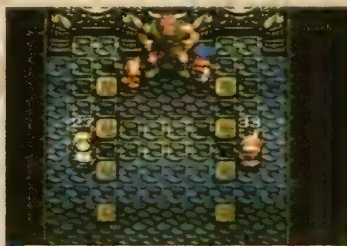
ミノタウロス

今回もボスキャラを1体紹介。このミノタウロスは、ある地下迷宮で出現するボス。いかにもモンスターらしいその姿を見れば、コイツの得意攻撃が肉体を使った直接攻撃なの

も分かると思う。もちろんボスキャラだけあって、闇の国とのなんらかの関係を持っていることはいうまでもなし。オーバーツを入手するためには避けては通れない強敵だ。



● いまにも突進してきそうなミノタウロス。コイツの攻撃をまともに受けてしまえば……



● か弱いレインなど、吹っ飛ばされてしまう。直接攻撃で攻めるか魔法で封じ込めるか、難しいところ

新たな乗りものモグラマシーン

さきほどもチラッと紹介したDr.ハローの発明品。写真で見せたとおり、最初はいくも動かないようにで少々心許ないんだけど、そのうちきつと役割を果たすときがある。そんな乗りものだ。もちろん、使うのは「地中」ということになるのだけれど……。

ゲームの進行上では、鉄の鳥、クジラに続く3番目の乗りものとして登場する。どの乗りものも、「トレジャーハンティング」という冒険の世界らしく、ワイルドな雰囲気のものが多い。これもまた、このゲームの世界観を形作っている重要な要素のひとつなのだ。

クジラ

■土、空、ときたら当然海の上を移動するものだってある。それがこのクジラだ。ゲーム中では2番目の乗りものとして登場する。大海原をクジラの背に乗って渡りきる。目指す目的地はどこ？



■ま、最初はこんな感じで冴えない登場のしかたをするモグラマシーン。でも、そのうちきつと活躍してくれるときがくるはずだよ



■ちなみにモグラマシーンの上に乗っているのはDr.ハローの愛鳥カケス。カケスにとっては、博士のこんな失敗は見慣れたものなのかも

鉄の鳥

■ゲーム序盤で登場する乗りもの。これでどうやって移動するのかはまだ分からないけど、これ自体もひとつのオーバーバツ、と言えるのかも。モグラが土の中なら、こちらは当然、空の移動ということね



3人+1匹の楽しい旅路

去年の今頃発売された『FF VI』のキャラクター、ロックを覚えてるかな。そう、彼の職業もトレジャーハンター。「どろぼう？ 俺を呼ぶならトレジャーハンターといってくれ」というカッコイイセリフは、まだ記憶

に新しい。ちょっと繊細でスマートなイメージのトレジャーハンターだったロック。でも、このゲーム「トレジャーハンターG」は、そんな彼とはちょっと違う。男っぽくて、ちょっとコミカルな主人公レッド。そのレ

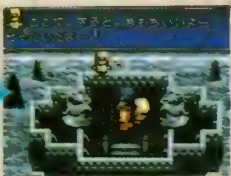
ッドのキャラクターが、幻想的な『FF』の時とはちょっと違った、にぎやかでアカるいこのゲームの雰囲気を決めているのかもしれない。そんな彼らの楽しい旅の一幕を、連続写真で紹介してみたよ。



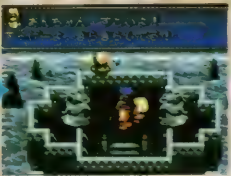
■いつせやも写真だけ紹介したことがある「魔人の塔」の屋上。ここでのイベントのワンシーンだ



■塔の上で思わず世界の広さを実感するレッド。初めて旅に出たキッズたちの、微笑ましいシーンね



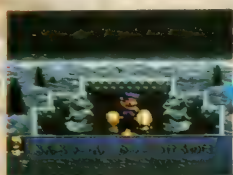
■するって、何を？ うへん、こんな高いところの上で男の子が考えることといったら……



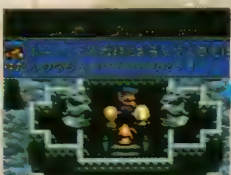
■やっぱりそれか！ 下に人がいたらどうするんだあ。「さきさきしてる」そうだ。気持ちよさそう



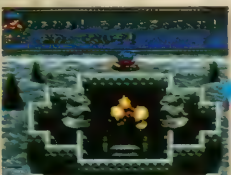
■「よし」とばかりになんとポンガまで一緒に連れて連れション状態



■なんと、しまわずに戦っていた模様。ま、レッドって、こんなキャラクターなんです



■襲ってきたコウモリたちを撃退した後、こぶしを振り上げてポーズを決めているレッドだけ……



■しかしなんと「その最中」にモンスターが襲来。これは途中で止まらないだけに、困ったレッド



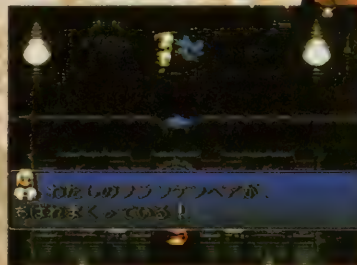
■無邪気なブルーに「やらないの？」と聞かれてレイン。しっかり後ろを向いているのがカワイイ



レッド

研究所内のあばれものたち

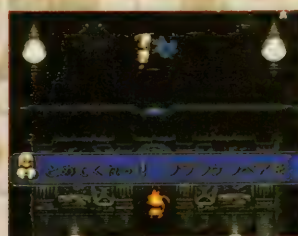
Dr.ハローの研究所内には、博士が開発したロボットたちがたくさんいる。でも、このロボットたち、どこか調子外れなヤツらが多いの。モグラマシンのとき博士を見れば、それもうなづけるのだけど……。博士、研究所内に入って博士に会うためには、博士と知り合った後でも、ロボットたちとの「突然のバトル」にはおつきあひしなきゃならない。ロボットたちとの調子づずれの戦闘こそ、ここのイベントでの最大の楽しみのひとつといえよう。



フランケンベア

●Dr.ハローの問題作？ フランケンベア

どこか調子のおかしいロボットたちが多い研究所内。でも、このフランケンベアのように完全に暴走してしまうのは珍しい。こうなったら博士もお手上げ。レッドたちに暴走フランケンを止めてくれるように頼む博士。バトルの始まり、というわけだ。



●暴れまわられちゃって、困った博士。もはやレッドたちに暴走フランケンを止めてもらわなければならない



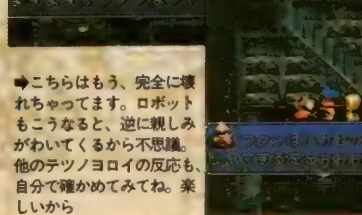
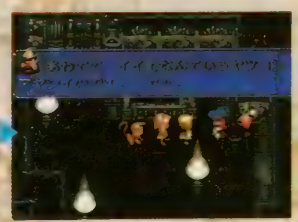
●かわいらしい姿のフランケンベアだけど、暴れ出したら強敵

●博士！修理してあげてよ テツノヨロイ

そう、研究所のあちこちで見張り？をしているのがこのテツノヨロイ。なんだかいかめしい名前のロボットだけど、見た目はこの通り。しっかり見張りの役割を果たしてくれればいいのだけど、どうもコイツは（こいつも？）ダメみたい。あんまり強くなさそうだけど、油断は禁物。こんなところでモタモタすることのないように。



●テツノヨロイとの会話シーンをひとつ。「ハカセのケンキュウをジャマするものをタイジするためにここにタッティマス」という彼。そこで出てくる選択肢があるのだけど、結局どう答えても、タイジしにきちゃうみたい。なんだかなあ〜と思いつつも、戦闘に入っていくわけだ。楽しいからいいけどね



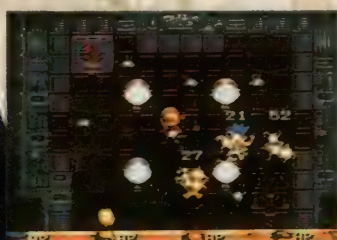
●同じくテツノヨロイ。研究所の至るところにいるみたい。う〜ん、でもコイツは調子が悪いみたい

●小さくても強敵 フランケンラビット

ラビットという名前にふさわしい、かわいらしいロボット。でも、やっぱり博士が作ったものだから……。そう、おかしくなっちゃっているみたいなのだ。



●さすがにロボットたちのあまりのふかいなさに、博士もキレてしまったのかな？

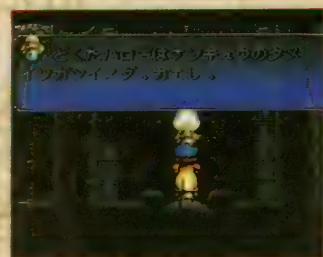


●小さくてもあなどれない。「ラビサンダー」という電気攻撃を持っている。近寄ると危ないぞ

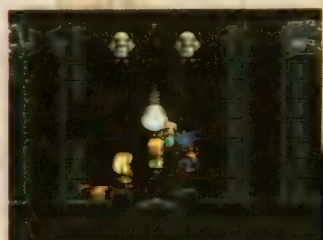
ブルー

●研究所の門番 デクニンギョウ

こちらは研究所の入り口で門番の役割をおおせつかっているロボット。博士の作ったロボットの中ではまともに働いているようだけれど、やっぱり戦闘になっちゃう。懲らしめてあげよう。



●まともなセリフを話してくれる。それだけでも研究所内では珍しいのかもしれないけど



●得意技は、ウデを飛ばす「デクアーム」。見た目はともかく、名前は笑える

レイン



危険がいっぱい 冒険野郎たちの道のり

はいどうぞとばかりに置いてある宝物なんて、そうあるわけじゃない。トレジャーハンターの冒険には、危険がつきものなのだ。ゲーム中で出てくる、ちょっとミニゲーム風の危険スポットを初公開だ。

イラートの洞窟脱出

ここでは、爆破され崩れかけている洞窟から、落ちてくる岩をよけながら脱出する。十字キーを使ってスイスイと岩をよけながら進めればいんだけど……。岩にぶつかるとダメージを受けてしまう。大きなダメージではないけどね。



▲くらう。あれだけ大きな岩だけに、かなり痛そうに見える。ちょっと心配だけど……



▲スタート。出口を目指してまっすぐに進む。レッドの右の影になっているのが落ちてきた岩だ

▲おつと、巨大な岩石がレッドの頭の上に落ちてくる。これは避けられないぞっ

▲ま、ダメージはこんなもん。大ダメージではない。心配ないかな

ピラミッド登り

オーパーツ「ピラミッドアイ」があるピラミッド。ここではピラミッドに登ること、それ自体が難しい。苦勞して登っても、間違った岩を踏むと、下まで落ちてしまうのだ。

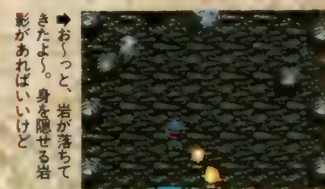


▲最初は調子よく進む。ただ、誤ってトラップの岩を踏んでしまうと右の連発岩真のようになってしまふ。ときには一番下まで落ちてしまふこともある。おっかなびっくり進めしかない？



アブノバ山の崖登り

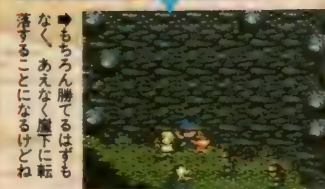
「魔人の塔」があるアブノバ山。その中腹にあるガケを登る。落下する岩をかわしつつ頂上を目指すわけだ。崖の途中の岩影に身を隠せば落ちてくる岩はよけられるよ。



▲おつと、岩が落ちてきたよ。身を隠せる岩影があればいいけど



▲それかなければ、コンとはかりに岩と頭突き合戦になってしまう



▲もちろん勝てるはずもなく、あえなく崖下に転落することになるけどね



▲ロッククライミングよろしく、この高い崖を登っていく。崖を登り切れれば目指す「魔人の塔」がある。下からの眺めもなかなか壮観でしょ？

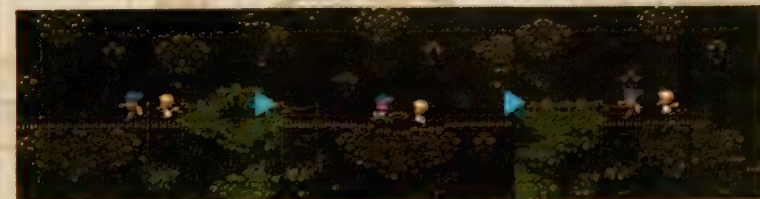
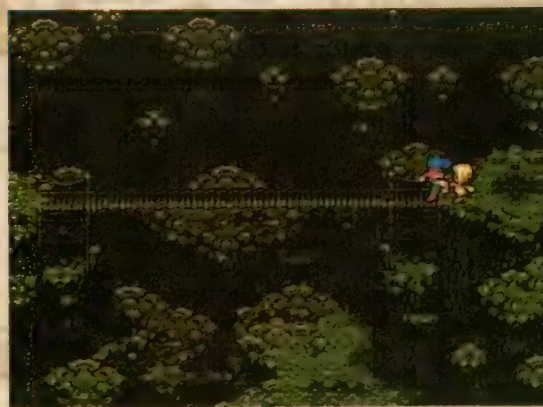


▲もちろん、この時点では上に何があるのかは分からない。上に登れば何かある、ということを知り、崖登りにチャレンジするわけだ

吊り橋渡り

今にも落ちそうな朽ちかけた吊り橋を渡る。案の定、失敗するとこの吊り橋は落ちてしまうのだ。走り抜けるだけなので、難しくはないと思いきや、そうカンタンにはいかないようだ。スリルと緊張感はいちばんかな？

▲長い吊り橋をひたすら走る。チビッてしまいそうなイベントだが、ここではレッドとブルーだけなのが救い。4人だと全員生還はツライでしょ



▲こちらは成功した場合。走っている最中に吊り橋が落ち始めるけど、最後にはこの通り。成功！
▲こちらは失敗バージョン。ちょっとスタートでもたついたりすると……。兄弟共にまっ逆さま



斬新なシステムを引っさげて登場
期待の新機軸RPG!!

ルドラの秘宝

▶SFC▶スクウェア▶4月5日発売▶¥8,000

3つのパーティが「ザッピング」感覚でシナリオを進めることができたり、オリジナルの呪文が作れたり、このゲームなかなか奥が深そうだ。

多重構成で広がりを見せるシナリオ

シオン、サーレント、リザの3人分のシナリオが用意され、どのシナリオからでもプレイできるこのゲーム。しかも、3つのシナリオがリンクしているため、3人が同時に体験するイベントや、パーティ同士が遭遇するイベントが用意され、ストーリーが非常に奥深いものに仕上がっている。

シナリオは、ひとりずつクリア

していてもいいし、3人のシナリオを数日単位で進めていてもいい。進め方はプレイヤーの自由。ひとりひとりのシナリオをイッキに楽しむか、全体のストーリーを把握しながら進めるか。プレイの仕方によって、ストーリーのとらえ方、感じ方が大幅に変わってくる、非常に斬新なストーリー構成になっているのだ。



◆シオンのシナリオ序盤。この時点では、シオンはこの先に待ち受けている自分の運命をまだ知らない。武人の塔への挑戦だけが今の目標だ

◆冒険師にして、冷静沈着な考古学者サーレントのシナリオ序盤。ルドラに關しての知識はあるが、運命に翻弄されることはまだ知らない



第1章・シオンを助ける仲間たち

剣技に長け、好戦的な城仕えの戦士シオン。彼は明後日に行われる武人の塔への挑戦に、仲間のヒューイ、ロスタムと出場することになっていた。しかし、ルドラ教の教団員脱走のトラブルに巻き込まれ、巨人の塔にてヒューイ、ロスタムが行方不明。その後、物語は急展開し、人間族のフォクシー、巨人族のテュールが仲間に加わり、いなくなったヒューイ、ロスタムの代わりに一緒に武人の塔へ挑戦する事になる。この2人は、今後シオンとずっと行動を共にすることになるのだ。



◆シオンの家を訪れるフォクシー。最初は嫌がるシオンだが、結局行動を共にする事に

フォクシー

資産家エレミアのひとり娘。資産家の娘ということで箱入り娘を想像しがちだが、実は明るく勝ち気で、男勝りな性格を持っている。ムチやナイフを軽々と使いこなす、頼りがいのある令嬢で、シオンの旅をしっかりサポートしてくれる。

テュール

巨人族の生き残りの魔術師で、巨人の塔に捕らわれているところをシオンに助けられる。まじめな性格で、少々堅物な一面も持っている。巨人族が使えない大型のメイスを装備し、直接攻撃の破壊力も抜群だが、魔術師としての資質を生かした魔法攻撃も得意。オーラマイティの能力を持つ。

ラミレス

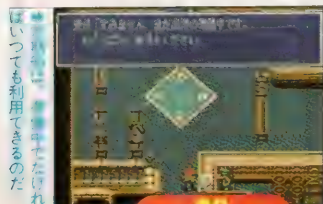
伝説のダナン神族。実に愉快なひょうきん者だが、その素性を知るとビックリするほど、本当は大変すごい人物らしい。優れたダナン神族だけあって言霊が得意だ。



ルドラの世界の移動システムは？

シオン、サーレント、リザの3人の主人公たちは、ルドラによる「滅亡と再生のシステム」の謎を解くため、世界中広範囲にわたって冒険を続けることになる。

その際の移動手段は基本的には歩行での移動。しかし、「ルドラ」の世界は非常に広く、海面がわりあい多く占めているため、歩きだけでは行けない場所もたくさんあ



船



ある町の水路に繋ぎ止められている小舟。イベントによっては、この小舟に乗ることも可能

るのだ。

そういった場所へは、各大陸に点在する港町を、定期船で移動することになる。また、定期船が運航していないような辺境の地へは、小舟を使って移動するということが、現在までに解っている移動手段だ。

しかし、これはゲーム序盤までの移動法。冒険が進めば、船だけでは行けない場所がきつと出てくるはず。そういった場所へはどうやって移動するのか？ これは想像に過ぎないが、空を移動する以外に、海中を移動したりする方法もきつとあるはずだ。



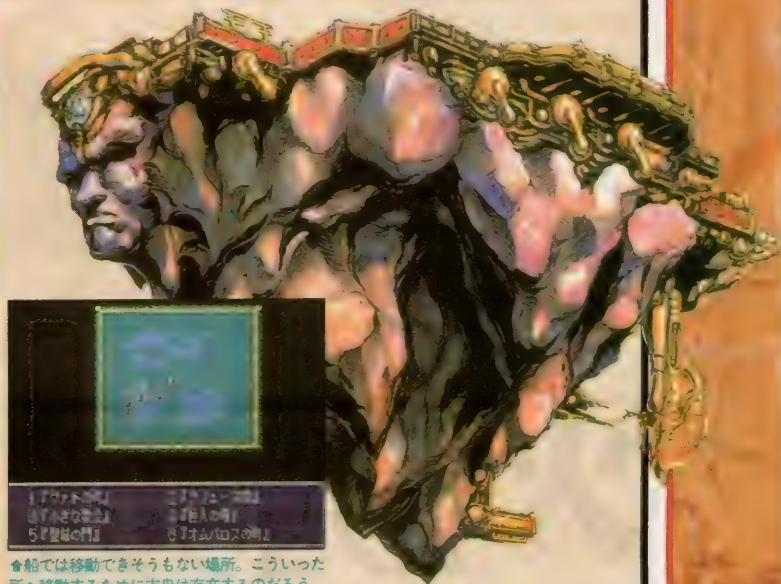
歩き

フィールドマップ上の移動の基本は徒歩。ボタンを押しながら移動すると速く歩けるのだ

方舟ブラズニル

今回存在が明らかになった乗り物が「方舟ブラズニル」。どうすれば乗れるようになるのか、どのように動くのかは、今のところ解っていない。また、すべての主人公パーティが利用できるのか、それとも特定のパーティが利用す

るのかも解っていない。ただ、このイラストから推測すると、空中を移動するもの。つまり飛行船と考えていいだろう。この「方舟ブラズニル」は、定期船の出ていない大陸間を移動するのに、非常に重宝することだろう。



船では移動できそうもない場所。こういった所へ移動するために方舟は存在するのだろう

第2章・サーレントを助ける仲間たち



レギン

道具屋を営むカスティア博士の息子。サーレントと共にミュン博士の研究の手伝いをしている。好奇心が旺盛で、各地を放浪していたことがあるため地理に詳しく、ナビゲーターとしてとても頼りになる仲間だ。ナイフの他、ライフルやマシンガンなどの火器にも詳しく、モンスターとの戦闘ではなかなか頼りになるヤツだ。

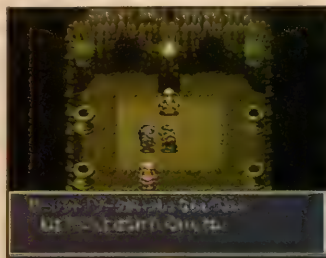
ソーク

サーレントの友人で、腕の立つ剣士。賢者ソロンの子で、師匠のもとサーレントと修行に励んでいた。大剣や剣を使いこなし、その太刀筋は見事の一言。無口で、一本気な性格で、どことなく影のある男だ。



ある事件が突端で記憶をなくしてしまった子供。おとなしい性格だが、古代の言語などに関しては大変な知識を持ち、言葉も得意とする。ボウガンや杖、弓などを装備できる。非常に謎の多い子供だ。

言霊師でありながら、優れた考古学者でもあるサーレントは、ミュン博士の元で「ルドラ」の研究に励んでいた。その研究中、サーレントはミュン博士から「聖杯」というアイテムを、エレミア家から借りてきて欲しいと依頼される。しかし、「聖杯」はトレジャーハンターと称する謎の男に奪われてしまう。その「聖杯」を取り戻すため、サーレントとレギン、ソークは旅に出る。だが結局はそのことによって、サーレントは「ルドラ」を巡る運命の渦中へと引きずり込まれていくのだった。



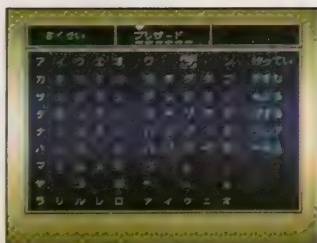
ゲーム序盤で仲間になるレギンとソーク。この2人がパーティの基本メンバーとなる

オリジナルの言

編集部オリジナルの言霊を大紹介!!

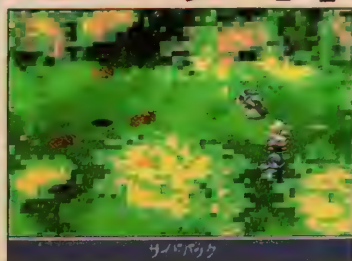
自分の好きな文字を6文字まで入力すれば、オリジナルの呪文が作れるという「言霊システム」。馴染みのない、とても珍しいシステムなため、未だに良く解っていないという人も多いのでは？ そこで今回は、ソフトの発売日直前ということもあって、ソフトを購入したら、すぐに言霊が使えるよう、またそれをもとに、自分でオリジナルの言霊が作れるよう、各属性の言霊をひとつずつ作って紹介するぞ。もちろん、そのまま使って

も十分に役に立つものばかり。ゲームの終盤になっても役に立つ言霊もいくつかあるから、とりあえずは試してみてね。



食作りたいと思う属性に効果する言葉をを入力すると、期待通りの言霊になる場合が多いぞ

風 強力な突風が敵を襲う サイドバック



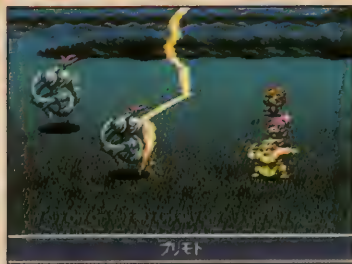
風の属性を持つ攻撃呪文で、複数の敵に有効。消費MPは23。言霊を唱えた直後、画面全体に突風が巻き起こり、敵全体にダメージを与える。攻撃力こそここで、雷の属性を持つ敵に対しては、非常に大きなダメージを与えることができるぞ。ただし、その逆で風の属性を持つ敵に対しては、ほとんどダメージを与えることができない。

火 巨大な火球が敵を直撃 ヒノヨウジン



火の属性を持つ攻撃呪文で、敵単体に有効。消費MPは13とわりと少なめ。言霊を唱えた直後、巨大な火球が敵の頭上に直撃してダメージを与える。消費MPのわりには攻撃力が大きく、水の属性を持つ敵に対しては、非常に大きなダメージを与えることができるぞ。ただし、その逆で、火の属性を持つ敵に対してはあまり効果がない。

雷 感電状態のオマケ付き プリモト



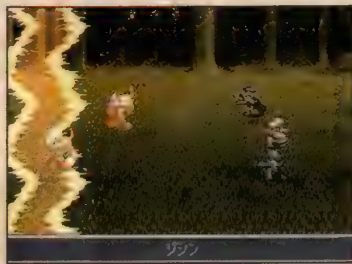
雷の属性を持つ攻撃呪文で、複数の敵に対して有効。消費MPは7。また、言霊によるダメージ以外に、ある一定の確率で敵を「感電状態」にするという特殊効果も持っている。「感電状態」になった敵は混乱に陥り、その状態が直るまで敵味方問わずに攻撃する。風の属性を持つ敵に非常に有効で、雷の属性を持つ敵にはほとんど効果がない。

水 凍結状態のオマケ付き ブラジリアン



水の属性を持つ攻撃呪文。消費MPは7。複数の敵にダメージを与える。また、言霊によるダメージ以外に、ある確率で敵を「凍結状態」にするという特殊効果も持っている。「凍結状態」になった敵は、体が凍り付き、しばらく体が動かなくなってしまうのだ。火の属性を持つ敵に非常に有効で、水の属性を持つ敵にはほとんど効果がない。

地 地面を走る衝撃波!! ジシン



地の属性を持ち、複数の敵に対して有効な攻撃呪文。消費MPは7。言霊を唱えた直後、地面を衝撃波が走り、地面に立っている敵全てにダメージを与える。地の属性の敵以外に安定したダメージを与えるが、地面を走る衝撃波で敵にダメージを与えるという特性上、宙に浮いている敵に対しては、何の効果も与えることができない。

霊をつくるう!!

無

演出が楽しい言霊

ジャンプ



無属性の攻撃呪文で、複数の敵に対して有効。消費MPは9。「ジャンプ」の文字が画面を横切り、敵を通過したときにダメージを与えていく。それほど攻撃力は高くないが、どんな属性の敵にも関係なく、安定したダメージを与えることができる。また、文字が画面に出てくるといふ、効果エフェクトがとても楽しい言霊なのだ。

回

コしは強力な回復言霊

ゴザル



自分の命とひきかえに、気絶した仲間全員を全回復させるといふ、自己犠牲の回復言霊。消費MPは20と多めだが、気絶している仲間をひとりひとり復活させ、なおかつHPを回復させるという手間ヒマを考えたなら、かなりお得な言霊だ。とくにボスキャラとの戦闘で、仲間が複数気絶してしまった場合などではとても便利な言霊なのだ。

陰

闇の力で攻撃する

ダークホース



陰の属性を持ち、敵単体に有効な攻撃呪文。消費MPは12。呪文を唱えた直後、暗黒の世界からエネルギーが発生し、それが攻撃対象の敵にダメージを与える。わりと手頃な攻撃力を持ち、陽の属性を持つ敵に対しては絶大な攻撃力を誇る言霊だ。ただし、陰の属性を持つ敵に対しては、ほとんどダメージを与えることができない。

補

神様ジーコの贈り物?

ジーコ

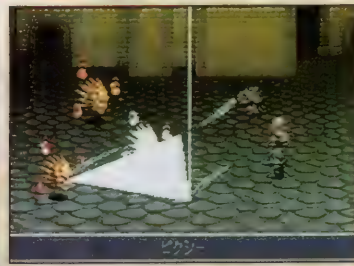


仲間全員の物理防御力をアップさせる言霊だ。つまり、剣などの武器による物理攻撃を受けた場合のダメージを減らしてくれる言霊。戦闘開始直後にこれを唱えておけば、数ターンの間は、武器による物理攻撃のダメージを減らしてくれる。物理攻撃力が高い敵と戦うときに重宝するだろう。備えあれば憂いなしの、攻撃補助呪文といえる。

陽

天使の羽が敵を包む

ピクシー



陽の属性を持つ攻撃呪文。敵単体に対して有効。消費MPは15。呪文を唱えた直後、天使の羽が3本舞い降り、攻撃対象の敵の周りにトライアングルを作ってダメージを与える。陰の属性を持つ敵に対しては絶大な攻撃力を誇る言霊だ。ただし、陽の属性を持つ敵に対しては、ほとんどダメージを与えることができないだろう。

次号より

次号の発売日は、奇しくも「ルドラの秘宝」の発売日と同じ。ということで、次号では「ルドラの秘宝」の攻略特集を組み、ゲーム序盤をドカーンと大攻略……する予定。シオン、サーレント、リザの3人分のシナリオを、解りやすく解説していくよ。ソフトを購入したその日から、迷わずにドンドン進めるよう、ゲーム序盤を徹底攻略するので期待して待ってね。

また、次号では「ルドラの秘宝」に関する特別企画のお知らせもあるぞ。どんな企画になるかは、読んで見てからの楽しみの。



★3人分のシナリオを詳しく徹底攻略するのだから、楽しみに!

…攻略編スタート!!

暁に立つ戦士達。スーパーロボット軍団の戦いを見よ!

スーパーロボット大戦 Saga

熱血ガイド 3



『魔装機神』をプレイしていたら意外と難しく
てハマってしまった。マルチエンディングって
奴はチェックが大変なのだ。

スーパーロボット大戦シリーズのさまざまな謎に迫るこのコーナーも3回
目。今回は『魔装機神』武器関係の情報と謎の異星人ゲストについてだ。

『魔装機神』はパワーアップで武器名が変わる!

『スーパーロボット大戦E X』
から取り入れられている武器のパ
ワーアップシステム。資金さえ許
せば、ユニット武器をどんどん強
化していけるのだが、今回の『魔
装機神』ではそれだけに留まらず、
武器によっては、上限までパワー
アップすると名前や威力、特性や
アニメーションまで変わっていく
ようになったのだ。プレイしはじ
めは、『スーパーロボット大戦』に
登場した魔装機や魔装機神の武器
がないので、変だな...と思ってい
ると、後半はババッとパワーアップ
して、おなじみの活躍を見せる
ようになるというわけ。

もちろん今までに登場したもの
に限らず、新しい武器も増えてい
るので、それを見つけるのも一つ

の楽しみだ。魔装機はパイロット
が「気」の使い方を覚えたり、特
訓したりすると新しい技が使える
ようになるので、ゲーム中、それ
を探す楽しみも増えた。

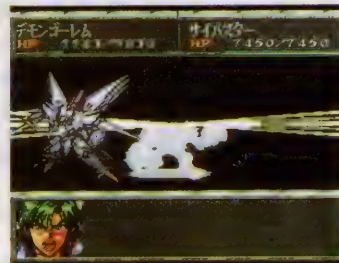
ちなみに武器によってはパワー
アップで威力が増すものの、エネ
ルギー消費量が増えるなど、ロス
も増えていくことがあるので注意
したほうがいい。例えば、エネ
ルギー消費量がこれまでと同じつ
もりで戦っていると、突然エネル
ギー切れで戦えなくなってしまう
なんてこともある。

また、今回は武器の使用条件と
して消費MG(エネルギー)とパ
イロットのプラナがあるので、
両方に気を配っておかないと、思
わぬ苦戦を強いられるぞ。



サイフラッシュなどのマップ兵器は威力だけ
ではなく攻撃有効範囲も変化するのだ

↓ディスカッター強化で 第2次スーパーロボ
ット大戦 で使っていたバニティリッパーに!



改造でおなじみの技になるリスト

ファミリア→
ブーストナックル→
メガビームキャノン→
プラスマソード→
ディスカッター→
トライデント→

ハイ・ファミリア
超振動拳
クロスマッシャー
フレイムカッター
バニティリッパー
グングニール



サイバスターのマジックバスターの
アニメーション。第一段階の状態では、
いままでのものと変わらないのだが...

↓パワーアップして第2段階に入るとサイ
バード形態になって、エネルギー流と
共に敵に突っ込むのだ!



濃い人になろう!

『魔装機神』は第2次大戦前と第4
次大戦後を描いたゲームという話は前
回したが、ユニットの武装に関しては
謎が多い。まず、サイバスターのコス
モノヴァは第一章では使えないのだが、
回想シーンでは使用している(おそらく
2次大戦後に開発されたのだろう)。

また、『E X』ではノルスのはずだ
ったユニットは『魔装機神』の第一章で
すでにノルス・レイになり(モニカが
奪ったはずなのにセニアも持っている)
ウィーゾルもウィーゾル改になっ
ていたり、改装されたユニットに関
しては奇妙な現象が起きている

ユニット能力	機体能力	武器能力
サイバスター HP: 4000 MP: 1000 攻撃力: 100 防御力: 100 機体能力: 100 武器能力: 100	サイバスター HP: 4000 MP: 1000 攻撃力: 100 防御力: 100 機体能力: 100 武器能力: 100	サイバスター HP: 4000 MP: 1000 攻撃力: 100 防御力: 100 機体能力: 100 武器能力: 100

★ノルス・レイは機体能力
がたった唯一のユニットで
ある

ユニット能力	機体能力	武器能力
サイバスター HP: 4000 MP: 1000 攻撃力: 100 防御力: 100 機体能力: 100 武器能力: 100	サイバスター HP: 4000 MP: 1000 攻撃力: 100 防御力: 100 機体能力: 100 武器能力: 100	サイバスター HP: 4000 MP: 1000 攻撃力: 100 防御力: 100 機体能力: 100 武器能力: 100

★ウィーゾルに関しては、
改装型よりもオリジナルの
方が好き

アニメも変わるゾ!

謎の異星人『ゲスト』を追え！

「スーパーロボット大戦」シリーズは魔装機神のタイムラインを母体とし、異星人「ゲスト」との戦いを描いたゲームと言える。

「ゲスト」の正式名ゾヴォーグ。共和連合という異星人の共同体から地球に派遣されてきた（この時点でピアン博士となんらかの接触があったと想像される）。国連軍の科学者シュウ＝シラカワが、その技術提供を受けてグランゾンに製作。その後、南極で会見があったもののシュウの手で全滅。危険を感じた一部の派閥がウェンドロを

を異文明監査として送り込み、地球を叩こうとしたが失敗。つづいて初期に地球に来ていたゼゼーナンが地球の科学力に目をつけ、枢密院を出し抜きグランゾンに仕込んでおいた特異点を利用して、銀河を支配しようとしたというわけである。科学力は人類よりも遙かに進んでいるが、こと兵器に関しては人類に対して大きく遅れを取っている。というか、人類がすすむのだから。なんとってスーパーロボット大戦だからな。

◆「第3次スーパーロボット大戦」では、ウェンドロをリーダーとする5人のメンバーが転送装置を使って連邦軍の戦力を奪い、地球に攻撃を仕掛けた。目的は未熟で危険な人類の宇宙進出を阻むこと。彼らの兵器には、地球のテクノロジーが多く使われている

◆「第4次スーパーロボット大戦」では、ゼゼーナンをリーダーとする共和連合の勢力が人類の制圧を目標に侵襲してきた。地球のテクノロジーを利用して、共和連合そのものを支配しようとする恐ろしい企てだったが、ロンド＝ベルの前に潰えた

異星人カタログ

第3次



ウェンドロ
インスペクターのリーダーで、外見は少年だが、兄のメキボスを殺すほど残酷。



メキボス
ウェンドロの兄であり、ロンド＝ベルに加わり、共に戦った。第4次にも登場



ヴィガジ
インスペクターの前線指揮官らしい。5人の中で最も多くロンド＝ベルと戦った



アギーハ
各部隊の補給や物資運搬を担当していたようだ。ミテアを操縦したこともある



シカログ
アギーハの恋人で、どうやら護衛を務めていたらしい、まったくしゃべらない奴

第4次



ゼゼーナン
ゲストの司令官。南極事件の時は筆頭書記官だったらしい。シュウとは顔見知り



グロフィス
傭兵部隊のリーダー。再三ロンド＝ベルに挑むもアクシズに敗った悲劇の男



ジュスティナ
ゲストの士官でグロフィスの元婚約者。なにかと計算に頼るキャラだった



ゼプリース
ゲストの士官でメキボスとは古い知り合いらしい。ちょっとキャラが弱い

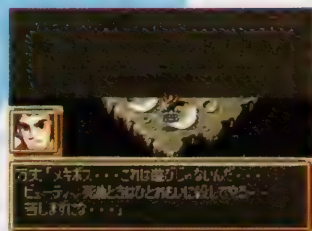
◆不定ロボット大戦事件表

今回はゲストの動きを中心にタイムラインを構成してみた。ゲスト関連の事件には■をつけておいたからチェックしてみて欲しい。

- 宇宙怪獣ギルガン、地球のロボットを洗脳するもスーパーロボットに倒される
- 謎の異星人「ゲスト」人類と接触
- シュウ＝シラカワ、グランゾン建造
- 南極でのゲスト＝人類調印式会場でシュウ、全員を虐殺（南極事件）
- ピアン・ゾルダーク博士、異星からの脅威に備え無敵ロボ建造に着手
- デビルガンダム地球に落下
- キョウジ＝カッシュ、デビルガンダムに融合するも精神はアンドロイドに移す
- モビルファイター、シュヴァルツ＝ブルーダー、デビルガンダムと対戦するも敗北
- ヴァルシオン完成
- ヴァルシオン完成
- ピアン博士DC（聖十字軍）を設立、全世界を掌握（ピアン博士の反乱）
- ゲリラ組織リガ・ミリティア（神聖軍事同盟）活動を開始
- 旗艦ホワイトベースにガンダム、マジンガーZ、ゲッターロボ集結
- Vガンダム、シュラク隊ホワイトベースに集結
- ホワイトベース、Zガンダムを手始めにスーパーロボを開放
- ホワイトベース、ヴァルシオンとグランゾンに遭遇
- サイバスター、ホワイトベースに
- ドモン＝カッシュ、Gガンダムで東方不敗とデビルガンダム＝シロッコを撃破
- Gガンダムチーム、マジンガーチーム、ゲッターG、サイバスターによりヴァルシオン破壊
- ピアン博士の反乱鎮圧、地球連邦設立される
- ホワイトベースチーム、縮小され、ロンド＝ベル隊としてDC残党の掃討任務に
- DC残党ザビ家を中心に再び結束
- 連邦軍部隊、謎の連続消失（第3次スーパーロボット大戦）
- 謎の異星人地球全土を掌握（インスペクター戦争）
- ゲリラ組織カラバ活動開始、ロンド＝ベル地球へ
- DCのシャア＝アズナブル、クワトロと変名しロンド＝ベルへ
- ロンド＝ベル隊の元にスーパーロボット集結
- ロンド＝ベル、「異文明監査官」なる異星人と接触。以後インスペクターと称
- ピアン＝娘リユーネ、ヴァルシオンと共にロンド＝ベルに参加
- DCの奇襲でゲッターチーム、ムサシ死亡。ゲッターロボ、ゲッターGへ
- シュウ＝シラカワ、ロンド＝ベル隊へ
- ザビ家、月面で壊滅。DC事実上の活動停止
- ロンド＝ベル隊、DCに反旗を翻した第三勢力シロッコ隊と対決し、これを殲滅
- ロンド＝ベル隊、アクシズに於て異星人のリーダーと思われるヴェンドロを殲滅
- シュウ＝シラカワ、突如ロンド＝ベル隊に挑戦し、死亡
- マサキ＝アンドー、ラ・ギアスへ帰還（スーパーロボット大戦EX）
- シュウ＝シラカワ復活
- 多数のスーパーロボットとパイロット、ラ・ギアスへ謎の召喚（ラ・ギアス事件）
- ロンド＝ベル隊、ラ・ギアスで集結を果たし、内乱を鎮圧
- シュウ＝シラカワ、邪神ヴォルクルスを滅し、自由の身に
- ジャミトフ＝ハイマン、DCの残党によるテロ鎮圧部隊「ティターンズ」を結成
- ロンド＝ベル隊、ラ・ギアス事件での失踪を理由に大幅縮小
- ブレックス＝フォーラとクワトロ＝バジナ、ロンデニオンを起点として、反連邦組織エウゴ（A.E.U.G.）結成
- DC残党、ドン・ザウサーの元で急速に再建
- ハマーン＝カーン、ザビ家の忘れ形見、ミネバ＝ラオ＝ザビを当主としたノイエDCの設立を世界に宣言
- 異星人ゲスト、地球に侵襲を開始（第4次スーパーロボット大戦）
- シュウ、グランゾンの特異点を解放
- インスペクターのメキボスが共和連合枢密院から特使として地球に派遣される
- ゲスト＝インスペクターと判明
- 火星での戦いにおいてゲストの地球侵襲勢力壊滅
- 地球連邦、共和連合との共和条約に調印

濃い人になろう！

ゲスト、インスペクターの各キャラクター同士で、どういふしらがみがあったのかはゲームでは一部しか明らかにならない。特に謎なのはメキボスとウェンドロの関係だ。兄弟らしいのだが、なぜ殺し合うのかは不明。ともあれ、その指絡みのおかげでメキボスと万丈の間に男同士の友情が生まれ（第3次をチェック！）た。だから第4次ではメキボスと万丈は仲がいいのである。なっとく、なっとく



◆ビューティー達を人質に取るメキボスに対して叫喚を切る万丈。名イベントだ

次回は不定事件表を完成させて一挙に紹介してしまおう！

タクティクス



クエスト公認
オウガバトル
コーナー開設中!!

ゲーム機ってAV機器とかと絡めていくつも接続していくと、部屋全体がコクピット状態にならない? て、それを見ると今度はゲームセンターに行きたくなくなったりするのは私だけ?

「ホークマンって南洋系の人なの?」

緑の下の力持ち、汎用ユニットさんたちに登場してもらう「汎用ユニットさんいらっしゃい」のコーナーだよ。今回登場するのはホークマンのストレイカー君。

背中に翼の生えているホークマンは地形に関係なく移動できるかっこいいユニットだよな。私、すっかり憧れてるんだけど、結構彼らにも悩みというか、ほやきというか、何かいろいろあるみたい…。

「俺、ホークマンのストレイカー。移動力の高さを買われて雇われたんだ。地上をノコノコ歩いている奴等なんて、ひとつとびで追い越しちゃうんだぜ。だけどさあ、その能力があだになってるっていうか、なんか俺ってバシリな役なんだよね。」

だってさあ、高低差の激しい土地でも平気だからアタックチームにはよく配属されてたんだけど、仕事といえばアイテムの受け渡しとかだぜ。肝心の戦闘にはなかなか参戦させてもらえないんだよ。やんなっちゃうよなあ。俺だって活躍したいのに〜。そりゃ、俺が本気出したら仲間が来る前に1人で敵地につっこんじまうから危ないんだけどね…。

それとさあ、寒冷地への出撃は勘弁してほしいんだよなあ。俺、薄着なんだからさ。やたらに元気なゼノビアの男が目立ってるもんだからホークマンで万能タイプと思われてるみたいだけど、あの赤毛野郎が特別なんだよ! だいたいあちはエリートクラスのパルタン、俺はただのホークマンっ。



見かけは似てるけどレベルが違うんだよなあ。…ちょっとくやしけどさ。ま、とにかくあんまりこき使わないでほしいわけよ。」

そういえばホークマンで薄着だよな。もとは南洋系の人たちなのかな。背中に翼が生えているから上着がじゃまなんだろうけど、

寒さなんて平気だと思ってた…。だけどカノーブスは相当鍛えてるよね。どこ行っても元気だもんね。彼って。それともパルタンになると寒さなんて平気になるのかな。

ところでヴァレリアには黒い翼のレイヴンっていう種族もいるらしいけど、彼らも寒い苦手なのかな? みんなは会ったことある?

名前	ストレイカー		
職業	ホークマン		
誕生日	水竜の月1日		
年齢	17歳		
エレメント	グレース	アライメント	C カオス
出身地	アルモリカ地方	解放軍入隊のきっかけ、その他希望など	
経歴	書簡や小包の配達業 弓の扱いには自信あり 弓道初段 戦歴はないが、仲間3人と協力し、野性のアースドラゴンを退治した経験あり	グリアデの英雄殿の噂を聴き、 アルモリカの店の同志募集に登録。 月給は580ゴートを希望	

装備品	ショートボウ バトルブーツ レザーアーマー キャアリーブ
呪文書	なし

お手紙、おハガキちょうだい!

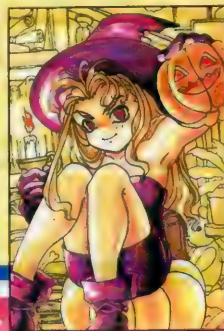
みんなが育ててる汎用ユニットたちのお話も履歴書付きで送ってね。もちろんそれ以外のハガキやイラストも大歓迎しちゃうよ! 住所、名前、年齢、職業を添えて送ってね。

〒102

東京都千代田区麹町5-5-5

宝島社 64ロクヨン編集部

「もっと不敵にタクティクス」係



A piece of ogre battle saga in valleria

7. ANCIENT CITY OF LYME

都の恋人たち

ドルガルアがヴァレリア全土を掌握していた時代には、若い恋人たちが語り合う光景が日常的に見られたライムであったが、内乱勃発後は北方のパクラム軍をならむガルガスタン軍が駐留する殺伐とした町に変貌していた。

かつては古都特有の静けさを好み、フォルカスと共に訪れたこの町へ、システィーナは補給物資の略奪という作戦を実行するためにやって来た。

システィーナとフォルカスは共に王都ハイムの出身である。父親がフィラーハ教の大神官であったシスティーナは幼い頃からハイム城に出入りしていた。そんな折に当時士官学校の候補生だったフォルカスと出会い、いつしか気持ちか通じるようになっていった。規律の厳しい名門・バナヘウム士官アカデミーに籍を置くフォルカスは常時首席を維持する優等生であった。そのためある程度登城や外出の融通がきき、なんとかシスティーナと会う時間を作ることができていたようだ。

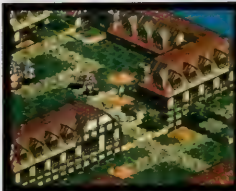
2人の仲は城内でも有名で王からもかわいがられてはいたが、やはり貴重な語らいの時間は誰にもじゃまされたくはない。半日以上身があくときは周辺の土地へ足をのぼすことが多かった。

そんな2人が特によく訪れたのが古都ライム。数百年の歴史を誇るこの町は幾度が忌まわしい事件も起きてはいるが、普段は落ちついた観光地である。活気づいた王都に住むシスティーナとフォルカスにとっては、ライムの静けさが逆に新鮮な刺激に感じられたようである。大神官の娘、士官候補生という肩書きを忘れ、彼らは童心にかえってよく戯れていた。

しかしシスティーナの父、モルーバは、司祭ブランタの様々な謀略により徐々に権力を奪われ、やがては王都を去らざるを得ない状況に陥る。大人たちの醜い権力闘争のあおりを受けた恋人たちはあえなく引き裂かれてしまう。

人知れず都を去る大神官の一家は、とある月夜の晩に逃げようとして馬車を走らせてしまった。きまじめなフォルカスの性格は、学校の規律を破ってまでそんな彼女に会いに行くという行為を許さなかった。だが一家が去った翌日に外出する機会には恵まれた。

一家がどこに向かったかは知る術もないが、必ずライムを通るだろうと考えた彼は古都まで馬をとばした。そして彼女への手紙と至福の聖石を思い出の場所に埋めてハイムに戻った。



古都ライム

数世紀前に建設された古い都市。ウォルスタとガルガスタンの最初の争いが起きたという、因縁のある町。都がハイムに移されてからは、静かな佇まいの観光地として知られている。

大神官の一家はフォルカスの予想通り、数日後にライムを訪れた。小休止を取っている間になつかしい思い出のある水路に近づいたシスティーナは、彼からのメッセージを見つけた。

「何もできないう僕を許して欲しい。今の僕にできることはこんなことくらいだ。せめて僕の代わりにこの石が君を守ってくれることを祈っている」

あわただしく都を去ったシスティーナは彼との別れを悲しむ余裕もなかった。しかし手紙を読み終えると、ようやく瞳から熱い滴があふれてきた。

そして彼女は手紙の返事をしたため、父親から譲り受けた大地のオーブと共に同じ場所に埋めその地を去った。

都に戻ったフォルカスはその直後王国騎士団に入団し、あわただしい毎日を送るようになっていた。もう一度ライムに行って彼女の足跡を確かめたかったのだが、まもなく王が崩御し内乱が勃発したためにそれは叶わなかった。

後に2人はヴァレリア解放戦線で再会を果たすことになるが、結局システィーナが残した手紙と贈り物は回収できなかった。よって補給物資奪取計画は彼女にとって個人的な心残りを解消するチャンスなのである。ところが物資を運び終え、手紙を回収しようと水路に近づいたとき、敵兵につかり正体がばれてしまう。たまたまデニム率いる解放軍が通りかかったため命を落とさずにすんだが、活動家としては甘い部分が残っている彼女であった。

システィーナ

システィーナ・フォリナー (19歳)

UNION: ヴァレリア解放戦線

RACE: パクラム人

フィラーハ教の神官家に生まれるが、父親が司祭ブランタとの権力闘争に敗れたことにより、王都を追われる。母を失ったのをきっかけに、姉のセリエと共にゲリラ活動始める。争いのない平和なヴァレリアを実現するために奮闘する毎日を送っている女性活動家。



Cartes Ogre

新作百科

祝

3大32ビット機のソフト大放出!

PSとSSの影に隠れてたFX
 だけど、ここにきてソフト数も
 やっと増えてきたって感じ。
 これで「N64」や「M2」が発売さ
 れたらユーザーはどれを選べば
 いいか迷っちゃうかもね。え?
 全部買えばいいって?

SFC

SUPER FAMICOM

スーパーファミコン



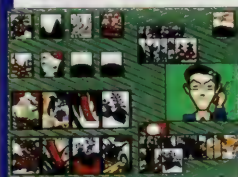
新登場

SUPER FAMICOM

開発度100%

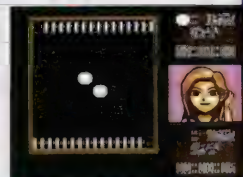
テーブルゲーム大集合!! 将棋・麻雀・花札・トウサイド

●バリエ ●4月発売予定 ●価格未定 ●テーブルゲーム ●2P対戦可



↑選んだ相手と戦局も変わる

感想戦が見れる将棋に、イカサマイテム無しで各地方ルール対応の麻雀。花札では「こいこい」と「馬鹿っ花」が楽しめ、敵をはさんで裏返し、コマを取り合うトウサイドも収録。CPUキャラも個性的。



↑各キャラはアニメで動くぞ

新登場

SUPER FAMICOM

開発度100%

トイ・ストーリー

●カプコン ●春発売予定 ●価格未定 ●アクション

映画に負けない、最高のグラフィック!

全米で大ヒットをとばし、明日から日本でも公開される全編CGで製作されたディズニー映画「トイ・ストーリー」が、早くもスーパーファミコンで登場。ゲームは映画のストーリーに沿って進行し、キャラクターも主人公の「ウッディ」を始め、最新型おもちゃの「バズ」や「ボテトヘッド」、豚の「ハム」などがぞくぞくと登場して雰囲気盛り上げるのだ。内容もアクションゲームを基本に、物語にあわせたステージごとにリモコンカーでのドライビングゲームや、3D迷路面など、32メガの大容量でスーパーファミコンの性能を最大限に引き出した美しさと滑らかな動きのゲームを実現したぞ。



←映画のキャラクターの動きを取り込んで再現したぞ



↑障害を避けて車を走らせろ



↑3D迷路、クリアできるぞ

新登場

SUPER FAMICOM 開発度45%

西陣パチンコ物語2(仮)

●ケイエスエス ●6月発売予定 ●価格未定 ●パチンコ

ファンからのリクエストが多かった、現在稼働中の人気機種をピックアップ。「CR撃破王」「CRチキチキドリームR」「CRエーストレイン」「ハニーフレッシュ7」が登場予定になっている。西陣の協力で、BGMや確率などは前回以上に本物ぞっくり。おなじみのリーチアクション時の、液晶部分のズームアップ機能の搭載も忘れちゃいない。店内アナウンスで臨場感はたっぷりだ。



←今回もジャンジャンバリハリつつやうのだ

新登場

SUPER FAMICOM 開発度30%

ああっ女神さまっ(仮)

●ケイエスエス ●夏発売予定 ●価格未定 ●ボードゲーム

月刊アフタヌーンに好評連載中、ビデオ化にもなった、「ああっ女神さまっ」のお馴染みのキャラクターたちが、5つのチームに分かれて、学園祭の猫美工大の中を縦横無尽に駆け回るボードゲームだ。スタート時に設定される、自動車部の予算目標額まで予算を集め、必要なパーツを探し、いくつかのレースマシンを完成させることが目的だ。時には協力、時には邪魔し合いながらクリアしていくのだ。



←学園祭の猫美工大の中を縦横無尽に駆け回るボードゲームだ

新登場

SUPER FAMICOM 開発度100%

蓬萊学園の冒険

●J・ウィング ●4月発売予定 ●¥7980(予) ●RPG ●バッテリーバックアップ



↑友だちポイントで交流が成長

教師と生徒の総数10万人というマンモス学園を舞台に、1年を通して様々なシナリオが展開する。RPGお馴染みの魔法はクラブに入部して覚えるクラブ技になっているりと学園モノの味付けなのだ。



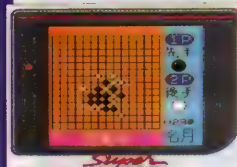
↑戦闘時はコマンドバトルだ

新登場

GAME BOY 開発度100%

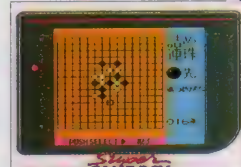
連珠倶楽部 ~五目ならべ~

●ヘクト ●5月17日発売予定 ●¥2480(税別) ●五目ならべ ●通信ケーブル対応 ●スーパーゲームボーイ対応



↑この価格でも、充実の内容

老若男女、だれもが楽しめる五目ならべがゲームボーイで登場。CPUのレベルは3段階に設定可能で、思考ルーチンの高速化でスピーディーな対戦を楽しめ、詰め連珠は50問用意されているぞ。



↑家族みんなで楽しもう

PS

PLAYSTATION

プレイステーション



新登場

PLAYSTATION 開発度50%

City Bravo! シティーブラボー!

●アルトロン ●6月発売予定 ●価格未定 ●シミュレーション



↑アイコン操作でわかりやすい

スタート時に提示される目的建築物を完成させるため、効率よく町造りをしていこう。町の発展のために建築できる建物は全部で100種類以上。マップ作成ツールで自由に地図を作ることでもできるぞ。



↑こーんなものも造れちゃう

続報

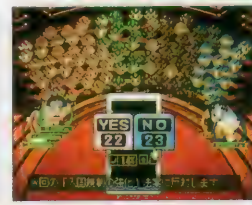
PLAYSTATION 開発度100%

POTESTAS

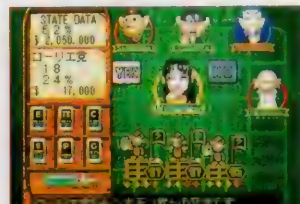
●ネクススインターラクティブ ●4月12日発売予定 ●¥6800 ●政治シミュレーション

交渉が鍵をにぎる 国家育成ゲーム

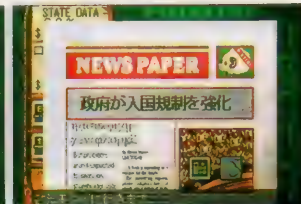
ラテン語で「権力」を意味する「ポテスタス」。タイトル通り、プレイヤーは架空の島国の有力政党の党首として法案を成立させ、自分好みの国を造っていくのだ。例えば、気球交通法を成立させると国民が車の代わりに気球で国内を移動したり、ラップ国歌法で国家をラップにしてみたりと、ユニークな法案が用意されているぞ。法案を成立させる過程では、ライバル政党と「交渉」という取引を行い、協力したり逆に裏切ったりして自分の政党の法案を議会で可決させ、ポイントを稼ぐのだ。他にも国際会議への出席や、近隣諸国との外交など、本格的な政治を体験することができるぞ。



←法案が成立するかな、それが問題だ



↑交渉が成立するかな



↑法案成立のニュースが流れる

新登場

PLAYSTATION

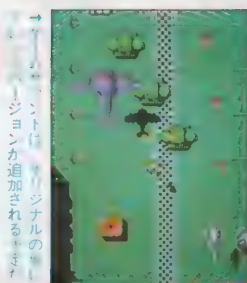
開発度40%

東亜プランSTGコレクションVOL.1(仮)

●バンプレスト●7月発売予定●価格未定●縦スクロールシューティング

待った甲斐ある1本、
嬉しい2本立て登場!

『東亜プラン』の傑作『タイガーヘリ』と『究極タイガー』の2本が業務用から移植され、1枚になって、バンプレストから登場。ショットにボンバーという攻撃の基礎を作り、特に『究極タイガー』はテンポのよさと派手な攻撃方法で『東亜プラン』タイプと呼ばれるジャンルを決定づけたゲーム。画面モードや難易度・残機数設定などのオプション、CGデモも追加予定で、まさに究極の移植作だ!



ジョントに追加されるミニ



タイガーヘリで、はじめてのタイガーヘリの色によって攻撃方法が違ってくる

ジョントに追加されるミニ

新登場

PLAYSTATION

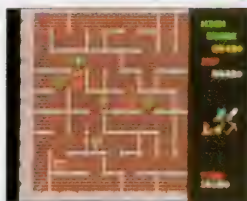
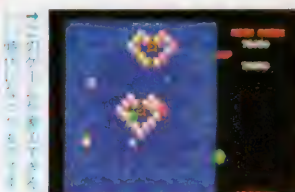
開発度65%

ナムコミュージアム VOL.3

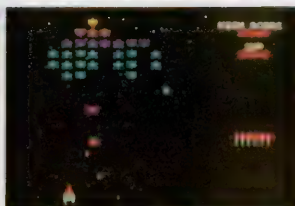
●ナムコ●96年発売予定●価格未定●バラエティ

いよいよ第3弾登場、
あのゲームが入った!

プレイステーションユーザーのみならず、オールドゲームファンからも毎回熱い視線をよせられている、ごぞんじ「ナムコミュージアム」シリーズの3作目。今回は、「ボールポジションII」「Ms.パニックマン」「ドルアーガの塔」「ディグダグ」「ギャラクシアン」「フォゾン」の6本を収録、とくに、アーケードでも幻のゲームといわれた『フォゾン』が入っているのが大収穫で、完全移植をめざすだけあって、当時そのままの右脳を刺激する不思議なゲーム性は健在。その他の5本も、横画面のゲームはそのままに、縦画面ゲームを横にしたモードでも違和感なくプレイすることができる完成度だ。



↑フクフクボンでやっつけろ



↑フクフクボンでやっつけろ

新登場

PLAYSTATION

開発度95%

ローン ソルジャー

●ヴァージン インタラクティブ●6月発売予定●¥5800●3Dアクションシューティング



↑敵もポリゴンでなめらか

ヨーロッパで人気の作品が日本にも上陸。フルポリゴンで描かれた戦場を、多彩な武器を手にながら敵を倒していく。変化に富んだステージ、凝った演出など海外ゲームならではのハイクオリティだ。



↑敵もポリゴンでなめらか

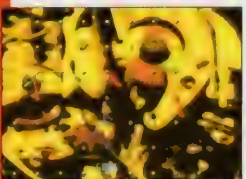
新登場

PLAYSTATION

開発度60%

クロックワークス

●徳間書店●6月28日発売予定●¥5800(予)●アクションパズル



↑敵もポリゴンでなめらか

画面上の無数のドットを移動してゴールを目指せ。ドット上で回転している時計の針に触れると弾き飛ばされるので、指さばきが重要だぞ。『テトリス』のバストノフ氏の新作アクションパズルなのだ。



↑10面ごとにボスが待つぞ

新登場

PLAYSTATION

開発度100%

ドリフトキング土屋圭市&坂東政明 首都高バトル

●ビービー・エス●5月3日発売予定●¥5800●レース

ぶっちぎれライバル
公道レースの決定版

レーシングドライバー土屋圭市氏のアドバイスで、実車のようなリアルな挙動でゲーム中の車が走る、SFC版でも好評だったシリーズが登場だ。実在する、知名度の高い公道3コースから選択でき、自車も実在の人気国産車12台から選べる。コースも車もポリゴンで表現されており、コース上とその背景には特徴のある建物や標識があるので、分かる人には分かるかも。登場するライバルとバトルしてポイントを集め、セッティングパーツを購入して自分の車をチューンナップしていくシナリオモードのほか、VSバトルモードや邪魔な車の登場しないブラクティスモードなど、3モードが用意してある。



↑敵もポリゴンでなめらか



↑敵もポリゴンでなめらか



↑敵もポリゴンでなめらか

新登場

PLAYSTATION

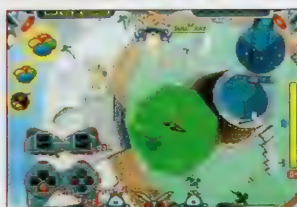
開発度100%

ジャンピングフラッシュ!2 ~アロハ男爵大弱りの巻~

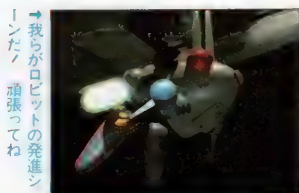
●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●4月下旬発売予定 ●¥5800(2枚組) ●ローラップつき ●3Dアクション

帰って来たのだ
元祖、とびゲー!

ぼくらを熱狂させた、あの「元祖とびゲー」こと「ジャンピングフラッシュ!」の、待望の続編が登場だ! 前作の3D視点にいくつかの追加された、3段階ジャンプなどのアクションの操作がわかりやすくなっている。今回のステージも、ハワイから和風など、あいかわらずバラエティに富んでいて楽しいぞ。とにかく1回プレイをしてみるともらえる、「なにはともあれ参加賞」や「コイン集めて蓄積賞」など、さまざまな条件を満たしてもらえぬ。全12種類を集めるととってもいいことがあるらしい。ワイドTV対応画面やタイムアタックモードなど、機能やモードも大充実して楽しみなぞ。



↑今回は飛びます、飛びます



↑前方にアイテムを落とす

新登場

PLAYSTATION

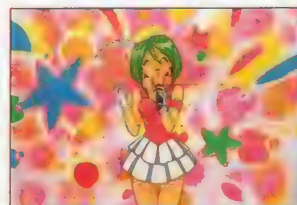
開発度50%

ウェディングピーチ ドキドキお色直し

●ケイエスエス ●5月発売予定 ●¥5800(予) ●ファッションシミュレーション ●メモリーカード対応

ああ、ひなぎくさん
どんな服も似合うよ

放送はもうすぐ終わるけど、SFCやGBでも人気のウェディングピーチが、いよいよプレイステーションに愛のウェーブを届けにくるぞ。ゲームシステムは他機種版のアクションゲームと違って、3人の中学生生活を体験するシミュレーションゲームになっている。プレイヤーはもち、ひなぎく、ゆりの中からは1人を選択、そのキャラになりきって行動し、いろいろな状況に合わせた服に着替えることでゲームを進めよう。卒業までの間にどんな生活を送ったかによって、その後の進路に合わせた服装のアニメーションが観賞できるぞ。ファッションと状況の組み合わせは216通りもあるのだ。



↑将来はアイドル歌手なのか



↑TVと同じ歌が流れるのだ

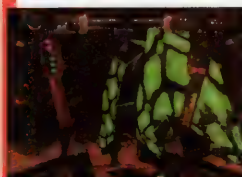
新登場

PLAYSTATION

開発度95%

ゲン ウォー

●ヴァージン インタラクティブ ●4月26日発売予定 ●¥5800 ●3Dシューティング



↑迫力のあるキャラクター

「ゲン」という宇宙種族が人類侵略を企てた! プレイヤーはハイバースーツを操り、太陽系のさまざまな星で戦いを繰り広げる。体力制と残機制のシステムで初心者から実力派まで楽しめる1作だ。



↑ハイバースーツの力

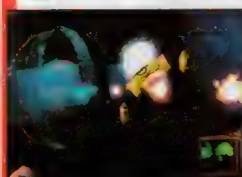
続報

PLAYSTATION

開発度100%

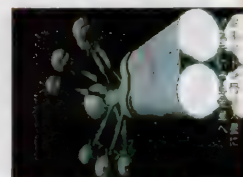
CREATURE SHOCK クリーチャーショック

●データイスト ●5月24日発売予定 ●¥5800 ●シューティング



↑難易度の高さは覚悟して

クリーチャーに襲われた宇宙船内の3DSTG。クリーチャーはそれぞれ弱点を持っており、それを素早く見つけ出さなければならぬ。シールドやボムを使いわけ、捕らえられた者たちを救出せよ。



↑リアルなCGが魅了する

新登場

PLAYSTATION

開発度100%

Extreme Power

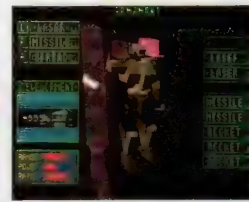
●プロファイア ●5月30日発売予定 ●¥5800(予) ●3Dシューティング

機動兵器を操作して
反乱軍に対抗せよ

2996年、惑星アンビバレンスで反乱が起きた。反乱に対して惑星連合は軍隊を派遣するが、未知の兵器を駆使する反乱軍に敗北してしまう。プレイヤーは反乱軍に対抗できる機動兵器「アイスブレード」に乗り込んで、反乱軍が建造中の惑星破壊用超大型兵器を、3ヶ月以内に破壊しなければならぬ。まずは作戦モードを選択、出撃するエリアの指定、機体の修理・整備などを行う。ここでは他に、戦力配備も行って、占領したエリアを守ろう。そして3D画面の戦闘モードでは、自機に乗り込み反乱軍を鎮圧するのだ。敵機を倒してポイントを獲得とレベルアップ、新兵の供給を受けたりできる。



↑敵軍の基地を攻撃する



↑魅せるプレイを極めよう

↑作戦画面での綿密な戦略が展開を左右する

新登場

PLAYSTATION

開発度100%

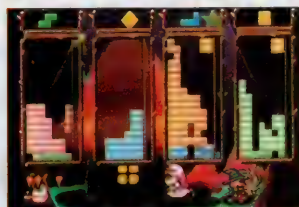
TETRIS X

●ビー・ビー・エス●3月29日発売予定●¥5800●パズル●4P同時可

ゲーム史上永遠の名作装いに新たに登場!

旧ソ連のアレクセイ・パジトノフ氏が生み出し全世界で大ヒットした伝説の名作「TETRIS」が、いよいよPSで登場だ! モードはオーソドックスな1人用の「CLASSIC」と最大4人までの対戦が可能な「BATTLE」の2つ。「CLASSIC」モードはとにかく自分との戦い。200段階もレベルがあって、君の処理速度に挑んでくるので気合いでのりきろう。

「BATTLE」モードは、対戦を行って順位を決め、その順位ごとに振り分けられたポイントの分だけゴールに近づける、というルール。「CLASSIC」で鍛えておけば負けないって?



↑時間を忘れて4人で対戦



↑このゲーム最大の喜び

新登場

PLAYSTATION

開発度100%

キューーン

●メディアエンターテインメント●5月31日発売予定●¥5800●シューティング●2P同時可

自機は掃除機!? 吸い込め敵の弾!!

メルヘンチックな童話の世界を救う為、「ひろくん」と「あいちゃん」が掃除機の「あかねちゃん」と「しろくん」に乗って戦う。という設定の横スクロールシューティング。人気声優の永島由子、小野綾子が主人公達の声を担当している。

グリム童話の世界を舞台にくりひろげられる戦いはとてもメルヘンチック。だからといって過激な暴力は禁物。シューティングゲームとしてもしっかりしてるから安心してかかるべし。強い味方の掃除機2人(?)組を頼りに、悪の魔法使いに操られている本世界の住人に喝をいれつつすんでいるこう。デビュー前の新人「O PUT IM」が歌う主題歌にも注目。



↑あかねちゃん、しろくん



↑グリム童話を知るチャンス?

新登場

PLAYSTATION

開発度100%

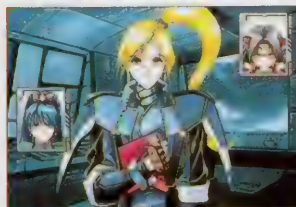
マルチランサー ~銀河少女警察2086~

●イマジニア●3月22日発売予定●¥5800●育成シミュレーション

地球を守るは属しき乙女達

このゲームは近未来を舞台とした婦警さんを育成するシミュレーションゲームなのだ。一見すると軟派なギャルゲーかとも思うかもしれないがそれは誤解というもの。「卒業」シリーズを手がけたスタッフが制作しているだけあってゲーム部分もたいした出来となっている。

君は銀河連邦の公安補佐官。新設されたばかりの警察機構GPO地球側代表として隊員達(ランサーズ)を指揮して犯罪者から地球を守っていくのだ。隊員達のスケジュールを決めるのはもちろん、相談ごとや機嫌とりと大忙し。そして仕事をこなしているとイベントが発生するけど発生条件や内容は自分できめていいね。



↑隊員の1人、「シルビー」



↑隊員ごとに任務内容を調節

新登場

PLAYSTATION

開発度60%

THE OPEN GOLF History of Turnberry

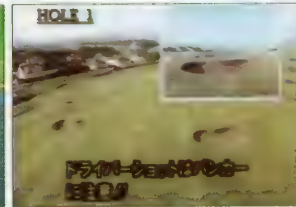
●バンプレスト●7月発売予定●価格未定●スポーツ・ゴルフ

伝統ある名コースを3Dポリゴンで再現!

100回を越す歴史を誇る全英オープンが過去3回開かれた、ターンベリーゴルフコースをポリゴンによって完全3Dで再現し、トップゴルファーの「ゲリー・プレイヤー」を監修にむかえたゴルフゲームだ。モードは「トーナメント」「マッチプレイ」「コース解説」の3つ。すべて実名で登場する世界のトッププロを相手に、77年、86年、94年大会を元にしたスコアデータを使って、予選2ラウンド・決勝2ラウンドを戦い日本人初の優勝を目指そう。「ゲリー・プレイヤー」とマッチプレイを楽しんだりできる。空撮映像を使った解説も役立つ、ぜひ手元に置いておきたい充実の1本だ。



↑コース解説で場所を選ぶと



↑空撮映像と解説が流れる!

SS

SEGA SATURN

セガサターン



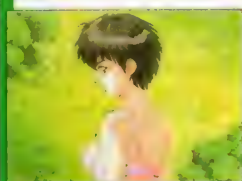
新登場

SEGA SATURN

開発度100%

麻雀 同級生Special

●メイクソフトウェア ●3月29日発売予定 ●¥6800 ●麻雀 ●18禁



↑ 画面にも二枚通し

同級生 キャラを使って話題になったアーケードの脱衣麻雀がサターンに移植される。6人の美少女達が君に脱がされるのを期待しつつ待ち構えているぞ。6人全員脱がすと隠れキャラが登場。



↑ 画面にも二枚通し

新登場

SEGA SATURN

開発度90%

メタルブラック

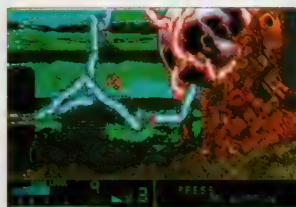
●ピング ●5月下旬発売予定 ●¥5800 ●シューティング

SS版でよみがえる
異色シューティング

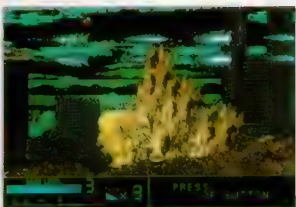
1991年にタイトーからアーケード版で発表されたシューティング。ゲームでは、画面中に3色の球の集合体「ニューロン」が常に浮遊している。これを集め続けるとレベルゲージが上がり、エネルギーを一気に解放する攻撃、「MAXレーザー」の威力が上がって行くのだ。使用中、確かに無敵の「MAXレーザー」だが、一度解放するとショットレベルが1に戻るの、使い所は難しい。しかもボスまでもが「ニューロン」を集めて「MAXレーザー」を撃ってくるのだ。この「MAX」同士の対決が最大の見せ場で、正面衝突によりエネルギーボールが発生、レベルの弱い方へぶつかり、大ダメージを与えるのだ。



↑ スクリーンに3Dのニューロンも見える



↑ MAX VS MAX



↑ 大地を駆け回れるものは

続報

SEGA SATURN

開発度100%

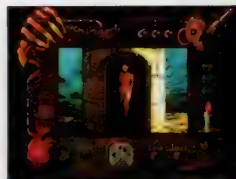
HORROR TOUR (ホラーツアー)

●オー・シー・シー ●3月29日発売予定 ●¥5800 ●アドベンチャー



↑ 15分ほどでクリアできる

魔力によって異次元に引き込まれたプレイヤー。そこにある中世風の古城で数々の謎を解き、魔王を倒して脱出しよう。リアルタイムでのアクション要素も多いので、一瞬の半断ミスが命取りになるぞ。



↑ 15分ほどでクリアできる

新登場

SEGA SATURN

開発度100%

mediaROMancer for SEGASATURN 浅倉大介

●ファンハウス ●発売中 ●¥5800 ●データベース



浅倉大介のあらゆるプロフィールを分析したパーソナルデータの他、今までの作品や年代別全プロ活動のデータベース、プロモーションビデオにミニゲームまで入った、ファンなら必携のソフトだぞ。



続報

SEGA SATURN

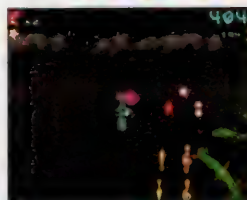
開発度90%

ジョニー・バズーカ

●ソフトビジョンインターナショナル ●4月26日発売予定 ●¥6800 ●アクション

音楽な世界で
ギターを武器に戦え

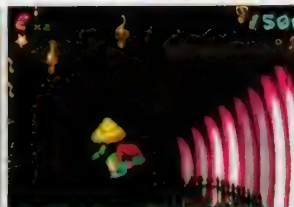
ロックバンド「ジョニーズ」のギタリスト「ジョニー」が、地獄の支配者「エル・ディアブロ」に奪われた愛用のギターと仲間を取りもどすために戦うアクションゲーム。音楽がテーマのこのゲーム、プレイヤーの武器だけでなく、敵の攻撃やアイテム等のすべてが「音楽」に関するものばかり。BGMにもロックやテクノ、ジャズ、ソウルを使用、「音楽」にひたすらこだわっている。プレイヤーキャラはギターでの攻撃が通常攻撃。その他、スピン攻撃やため撃ちといった特殊攻撃も使用可能になっている。敵の攻撃をくぐり抜け、最愛のギター「アニータ」と大切なバンドの仲間を取りもどそう。



↑ スクリーンに3Dのニューロンも見える



↑ 上にジャンプできる



↑ 上にジャンプできる

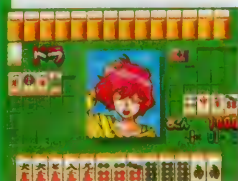
続報

SEGA SATURN

開発度100%

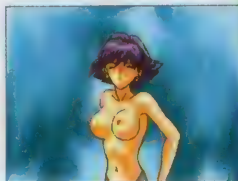
麻雀ハイパーリアクションR

●サミー工業●発売中●¥6800●麻雀



↑マージャンもプレイ可能

好評のアーケード版に女の子が1人追加され、3人と遊べるようになった。麻雀であがった役の点数に応じて、女の子の脱衣シーンが変わるシステムが特色だ。低い点数だと露出度が低くなっちゃうぞ。



↑脱衣シーンの露出度が低い

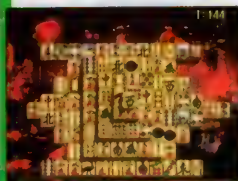
新登場

SEGA SATURN

開発度60%

上海Great Moments

●サンソフト●発売日未定●¥6500●ハズル●2P同時可



↑ハズルもプレイ可能

時間の流れも忘れてはまれる上海の最新作が登場。今回は牌の種類が基本の「麻雀牌」のほか、「宇宙」や「芸術」をイメージした物が用意されている。牌が消える時の処理も、若く細かく良。



↑ハズルもプレイ可能

新登場

SEGA SATURN

開発度100%

マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーの
スラムジャム'96

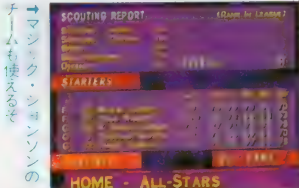
●BMGピクチャー●7月発売予定●価格未定●バスケットボール

本場アメリカで開発
華麗なる5オン5!!

今期アメリカンプロバスケットボールに奇跡の復帰を遂げたマジック・ジョンソンと、伝説の「ジャバーシュート」を見せつけたカリーム・ジャバーの両名が監督し、また、ゲームにも登場するという夢の5オン5ゲームだ。画面は立体感あるクォータービューで再現されていて、バスケットボールらしく長身の選手ぞろいって大迫力。選手のシェーズがこける音や、観客の熱い声援もシミュレートされているので臨場感も高まる。NBAチームのチーム名や選手の実名は使用していないが、アメリカンプロバスケットボールと同じく27チームが登場。さらに謎のモンスターチームも押入っているぞ。



↑プレイキャラで入場



↑謎のモンスターチーム

新登場

SEGA SATURN

開発度70%

ピンボール グラフィティ

●バック・イン・ビデオ●6月発売予定●¥6800(予)●ピンボール



↑アタリはインの音を鳴らす

台設計を競技者団体が担当、ボールからの視点を含む6種類のアングルが設定できる3Dピンボール。バスケの夢を失った男がピンボールで再び成功を目指す、ストーリーモードも用意されているぞ。



↑2つのフリープレイも可

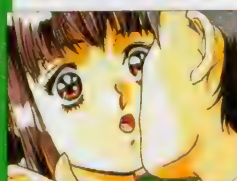
新登場

SEGA SATURN

開発度50%

同級生~if~

●NCEインターチャネル●6月発売予定●¥7800(予)●アドベンチャーRPG●18歳以上推奨



↑恋愛度と2コマで?

PCエンジン版をもとに次世代機ならではのグレードアップをひっかけて登場するサターン版。高解像度モードの活用、時間軸のリアル化によって、さらに進化した「同級生」の世界がここに。



↑高解像度の女の子

続報

SEGA SATURN

開発度90%

首領蜂(ドンパチ)

●アトラス●4月26日発売予定●¥5800●シューティング

兄事な移植度、
まさに首領!

昨年アーケードで人気だったハードシューティングゲームが早くもサターンに登場する。サターン版ならではのスコアタックモードやオプションモードもついて、アーケード版をやり尽くした人でも満足すること間違いなし。3種類の機体の中から自分にあった1つを選んで、いざ出撃。このゲーム、ショットの攻撃方法がボタンを連射しているが押しっぱなしで変化するので状況に応じて使い分けことが結構重要だぞ。敵を連続して撃破すると高得点になるGPシステムの採用で点数かせぎも熱い。連射するだけでは極めることが難しいので、結構知的なシューティングゲームかも?

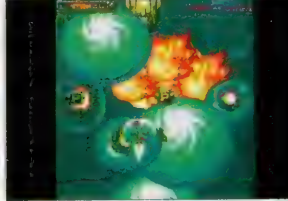
でも自機の機体には注意
→自機の機体には注意
→自機の機体には注意



→自機の機体には注意
→自機の機体には注意
→自機の機体には注意



↑サコビは連続して撃つと高得点



↑ドンパチの時にはドンパチを

新登場

SEGA SATURN

開発度80%

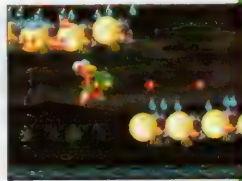
慶応遊撃隊 活劇編

●ビクターエンタテインメント●5月17日発売予定●¥5800●アクション



↑主人公、「使徒」だ

2年前メガCDで登場したゲームの第2弾。前作と同じく、舞台は幕末、慶応時代。5ステージ19エリアをキュートでコミカルなキャラクターがセリフを喋りながら個性的なアクションで動きまわります。



↑敵は「ばち」も一新だよ

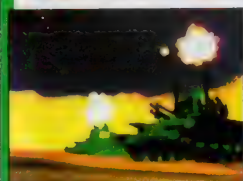
新登場

SEGA SATURN

開発度80%

ソニックウイングス スペシャル

●メディアクエスト●5月末発売予定●¥7800(予)●シューティング●2P同時可



↑大きな敵を撃破させる場面だ

軽快な展開と派手なパワーUPが売りのシューティングがサターンに移植決定。今回は、新たに挿入されることが決定した、CGムービーの新画面面を紹介。デモ画面の美しさに、期待度も急上昇。



↑100%のキャラもそのまま

続報

SEGA SATURN

開発度50%

ラングリッサーⅢ

●メサイヤ●7月5日発売予定●¥5800●シミュレーションRPG

マップごとに変更OK新しいクラス方式

戦闘方式が大幅に変更された「ラングリッサーⅢ」のクラスチェンジもLV10で自動的に行われていた従来のものから大幅に変更。「フレキシブル・クラスチェンジ」という方式になったぞ。これは、選択可能なクラスならば1マップごとにクラスが変更できるというもので、クラスチェンジは、ゲーム前のメニューで行い、例えば主人公が「歩兵」「騎馬」「飛兵」の3つを選べる場合、どれでも好きなクラスでその面をプレイすることができるといったわけだ。レベルアップすると、パラメータの上昇や魔法や特殊能力の修得の他、選択できるクラスも増加していくというシステムになっているぞ。

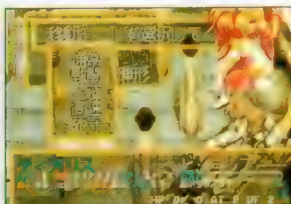
↑この美男はナイト系のクラスを取得するぞ



↑男性キャラも魅力全開さ



れるからチェックしてね



↑ピンポイントでクラスチェンジ



↑操作は同じ、画面に統一される

新登場

SEGA SATURN

開発度100%

麻・雀・天・使 エンジェルリップス

●日本システム●3月29日発売予定●¥6800●麻雀



↑麻雀用クレードルが

アーケード版で好評だった「エンジェル・キッス」を完全移植でお届け。アイテム無しのオン・ドックスなタイプの麻雀で、「うらら」、「深雪」、「香奈」の魅力的な3人の女の子を相手に頑張ろう。



↑彼女と一緒に麻雀をしよう

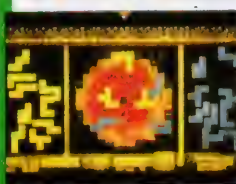
新登場

SEGA SATURN

開発度60%

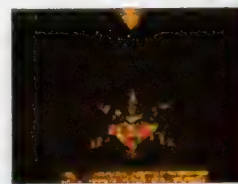
Jewels of the Oracle オラクルの宝石

●サンソフト●発売日未定●¥5980●パズル



↑「オラクル」の宝石

パズルゲームにアドベンチャー要素をミックスした一風変わったこの作品。「伝説の都市オアシス」を目指して進んでいくのだが、なんと24種類のパズルを解き明かさねばならないのだ。



↑パズルとは思えない大冒険

新登場

SEGA SATURN

開発度45%

大冒険 セントエルモスの奇跡

●パイ●4月19日発売予定●¥6800●シミュレーションRPG



↑冒険の始まり

行方不明となった父親を探すため、大海原へと旅立った少年の冒険ストーリー。船による海上移動は3Dで表現され、左右360度の視点切り替えが可能。リアルな航海シーンが楽しめるぞ。



↑1シーンに3つの世界

新作

ニュース

GAME-WARE ゲームウェア

●セガ・エンタテインメント●4月5日発売予定●¥1380●デジタル・エンタテインメント・メディア

セガサターンを媒体として、ゲームユーザー以外の幅広い層にもマルチメディアの魅力アピールするソフトが刊行される。季刊発行で、連戦ゲームや、企業やその商品のコンセプトに合わせて作られた「ゲーム広告」、サターンの名作ゲームが遊べるコーナーなど盛りだくさん。映画や音楽の特集の他、投稿によるCGのコーナーもあり、本・ビデオ・CDなどの通信販売のコーナーも入っているぞ。



PC-FX

ピーシーエフエックス



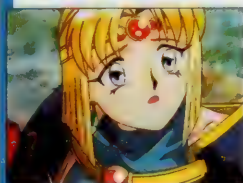
新登場

PC-FX

開発度60%

ファーストストーリーFX

●NECホームエレクトロニクス ●夏発売予定 ●¥7800 ●シミュレーション



↑主人公の妹、リリス

パソコンやSFCでお馴染みの人気作品がPC-FXに登場する。戦闘シーンやフィールド画面は今までの作品の中でもトップクラス。そしてFXといえばアニメーションだけでなく、また文句なしの出来



↑戦闘シーンの様子

新登場

PC-FX

開発度90%

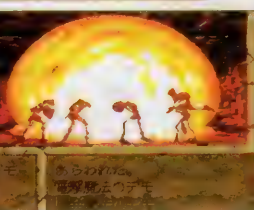
バウンダリー・ゲート

Daughter of Kingdom

●NECホームエレクトロニクス ●5月発売予定 ●¥7800 ●RPG

このリアリティは映画を超えるか?

「王国の娘」とは、宗教的な指導者兼象徴として、国王と共に国を統治する者である。辺境の魔道士聖堂で過ごす、少女リリスの双子の妹キラルが「王国の娘」を継いだのだが、国王を幽閉し、自ら国の統治者を名乗る。妹の無法な行為に疑問を抱きつつ、リリスは王国の門をくぐるのだった。「バウンダリー・ゲート」はゲーム会社所属では無いスタッフが、世界設定やシナリオ・演出などの基本部分を担当するという新しい試みで作られたRPG。各スタッフはもちろん、それぞれの分野で実績のあるプロフェッショナルから選出されている。まるで映画の様な制作システムの、期待感の高い作品だ。



↑敵のボス、魔王の姿



↑敵のボス、魔王の姿

新登場

PC-FX

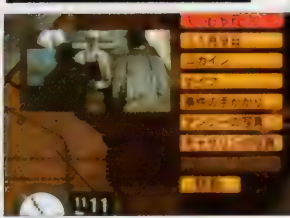
開発度100%

ブルー・シカゴ・ブルース

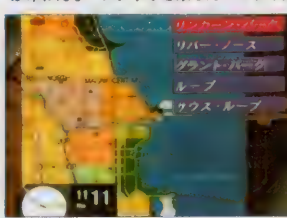
●NECホームエレクトロニクス ●3月22日発売予定 ●¥8800 ●アドベンチャー

プラネタリウムが2人の死を見ていた

パソコン版や各家庭用ゲーム機で好評だった「J.B.ハロルドシリーズ」の最新作。現地ロケやセットを組み込んだ実写画面は本格的な映画の雰囲気たっぷり。また、登場人物には外国人俳優を登用しており、日本語吹き替えて、更にプレイヤーを引き込む作りになっている。今回から、システムの変更点として、時間の概念が存在するようになった。ハロルドに与えられた捜査期間はたったの4日間。時間の流れに沿って対応が変化する人や場所を捜査対象にして、情報を収集、真相を究明しなければならない。これまでのコマンド総当たり式のアドベンチャーからは味わえないシナリオを楽しんでみよう



↑相棒ロビンソンと捜査官、ボク



↑全編はこれロケで撮影した

新登場

PC-ENGINE

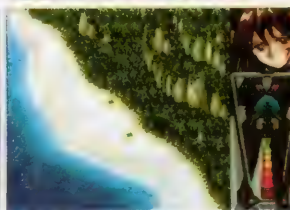
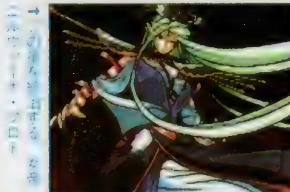
開発度100%

スチーム ハーツ

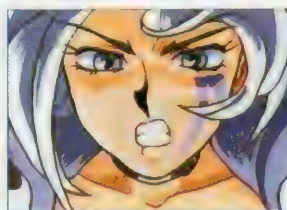
●TGL ●3月22日発売予定 ●¥8800 ●シューティング

Hな雰囲気が出る、硬派シューティング

パソコンで好評だった18禁シューティングゲームのPCエンジン版がいよいよ発売される。ウイルスに侵されつつある惑星ウェスティナを救う為立ち上がったプロウとファラ。君はこの二人のどちらかを選択して戦いへと向かうのだ。ゲーム内容は縦スクロール型のシューティングゲーム。各ステージの最後にはマスターエンヴィリオと呼ばれる女性達が待ち構えていて、彼女達を倒すとステータスアップとなり、治療シーンのビジュアルと突撃する。PCエンジン版は18禁じゃないけれど治療の時のビジュアルはお色気たっぷり。その所は自分の眼でじっくり確認してちょうだい



↑敵のボス、魔王の姿



↑敵のボス、魔王の姿

新登場

PC-FX

開発度100%

ミラークルム -The last Revelation-

●NECホームエレクトロニクス●3月29日発売予定●¥7800●RPG

魔導帝国の野望！ 戦え聖騎士シェイ

ファンタジーに魔導科学を取り入れた世界、「セレナード」を舞台にしたRPG。操作性を重視した十字キーコマンド入力を採用したり、戦闘時に現れるタイミングゲージの強弱で、敵に与えるダメージ量やクリティカルヒットの確率が変わる「インパクトモード」などの、プレイヤーが長時間楽しめる工夫が、随所に盛り込まれているのだ。天候の設定もあって、雨天時の戦闘では、素早さが落ちるが経験値が多くもらえる。雨の中を歩くだけでも経験値が入る様になっているぞ。武器の強化は買い替える以外にも、お金で特殊な武器に鍛え上げる方法も用意、プレイヤー特製の戦力アップが計れるのだ。

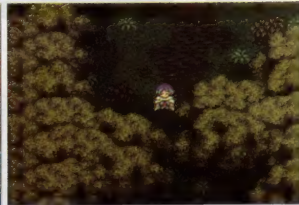
↑シェイとシンディの愛は成就するの



↑20分以上の美しいアニメーションも見所の一つ



↑必殺の竜炎斬が決まった！



↑愛と冒険の壮大なドラマ

続報

PC-FX

開発度80%

ドラゴンナイト4

●NECアベニュー●5月発売予定●価格未定●シミュレーション●18歳以上推奨

FXの大物SLG、 次世代機の本領発揮

パソコンで大ヒットした『ドラゴンナイト』シリーズの第4弾。PCエンジンに移植されていた前3作はRPGだったが最新の「4」は戦術SLGに様変わり。主人公たちもヤマトタケルからその息子カケルへと代替わりして新たなスタートとなっている。ゲームの内容は基本的には戦術SLG。クリア条件を満たすと1つの街を開放したことになり、RPG風グラフィックの街モードへと突入する。ここでは情報収集や仲間集め等を行うのだけれど、このゲーム最大の楽しみであるお色気イベントにもここで遭遇する。最終ボスを倒す事よりもこの為に戦うというのが本心なんだろうなあ。

↑街やSLGマップの絵もFX用に作り直してある



↑竹井正樹氏が描く絵が、FX上で見事に映える



↑ヒロインの「ナターシャ」



↑「マルレーネ」の正体は…

ETC

HARD GAME SOFT

その他のゲーム機の新作ソフト

- ネオジオ
- ネオジオCD
- アーケードゲーム

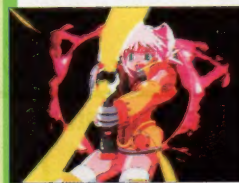
続報

ARCADE GAME

開発度100%

流星雀士キララ☆スター

●ジャレコ●3月上旬登場予定●麻雀



↑アイテムが炸裂

動画枚数は1000枚以上、キャラクター別マルチエンディング、そして戦略性あふれるボーナスゲームと充実した内容だらけの本作品。しかも耳の悪い人の為等に字幕モードまであって感謝感激。



↑対戦中にも動く動く

新登場

ARCADE GAME

開発度100%

スター グラディエーター

●カプコン●登場日未定●3D対戦格闘アクション



↑個性的なキャラの熱き戦い

格闘ゲームで人気のカプコンが放つ、初のオリジナルポリゴン格闘ゲーム。攻撃ボタンの組み合わせで出す「プラズマコンボ」一発逆転の「プラズマリバース」を駆使してゲームセンターの覇者となれ。



↑一瞬で、軸移動も可能だぞ

続報

ARCADE GAME

開発度100%

Super GT24h

●ジャレコ●登場日未定●レーシング●4P同時可



↑逆走コースもある

逆走を交えた4つのコースをドリフトやスリップストリームを駆使して走り抜けろ。エキゾーストノートの収録は、「AUTO MAX」が全面協力。それだけに本物の音が実感できるのだ。



↑時の流れて風景も変化する

64 ロクヨン

読ぱりゲーム総合誌

次号4/19号は 隔週金曜日発売
4月5日(金)発売
定価390円(税込)

「64」新情報!! 「ダビスタ96」徹底ガイド

編集・ライター経験者募集!

【応募資格】 東京近郊に在住(通勤時間1時間以内)で20歳以上30歳以下の健康な方。
ゲーム誌での経験のある方。男女は問いません。
【勤務地】 東京都千代田区麹町(JR中央線四ツ谷駅、丸ノ内線四ツ谷駅、有楽町線麹町駅から徒歩5分)
編集経験者優遇
待遇その他の条件は、面接の際に提示いたします。また、職務経験や能力を考慮のうえ優遇いたします。
応募方法
■履歴書(写真添付。詳しく記入)と作文(テーマは「私の好きな雑誌とその理由」800字程度)をお送りください。
■書類選考にパスした方には面接の日程を電話で連絡いたします。なお、応募書類は返却いたしません。
■宛先 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社 64ロクヨン編集部「スタッフ応募」係まで

64ロクヨン 4/5号 1996年4月5日

発行人/蓮見清一
編集長/石川順一
発行所/株式会社 宝島社
〒102東京都千代田区麹町5-5-5
電話 編集部 03-3239-0237
[雑誌広告局] 03-3234-3917
[営業局] 03-3234-4621 (東京)
06-204-1966 (大阪)
052-201-4181 (名古屋)
印刷所/凸版印刷株式会社 ゲームに関する問い合わせはご連絡ください。
Printed in JAPAN ©1996宝島社
本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複製(コピー)、複製を禁じます。

新作カレンダー 3/22~4/5

SFC(GB/VB) PS SS(IMD/GG) 3DO PC-FX(PCE) NEOGEO(CD)

3/22

ギャンブル放浪記	VAP	¥8,500
林業九段の囲碁道場	アスク出版社	¥14,800
美少女シミュレーション スティブルスター〜愛の物語〜	コナミ	¥11,800
ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険	ハドソン	¥6,800
魔装機神 スーパーロボット大戦外伝	バンプレスト	¥7,800
峠・伝説 越前/バトル	ビー・ビー・エス	¥10,800
NEW ヤッターマン 〜悪魔かんだいヤシロベエ〜	ユタカ	¥8,800
イースV エキスパート	光栄	¥11,800
'96全国高校サッカー選手権	魔法林式会社	¥7,800 (予)
ロードラッシュ	EAV	¥5,800
ワイプアウト	SECインターナショナル	¥5,800
宇宙車商店 爆走商人(あきんど)	アステック トゥーワン	¥5,800
アテナの家庭園 〜ファミリゲームス〜	アテナ	¥5,800
メルティランサー 戦国少女戦記2086	イマジニア	¥5,800
パイオバード	カプコン	¥5,800
天地を喰らうII〜赤い戦いの〜	カプコン	¥5,800
かんぱれゴエモン 〜宇宙海賊アコギン〜	コナミ	¥5,800
TIZ ~Tokyo Insect Zoo~	ゼネラルエンタテインメント	¥5,800
DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800
チョコQ	タカラ	¥5,800
ハイパーファイナルマッチテニス	ビューマン	¥5,800
ウイニングポスト2	光栄	¥9,800
エアーマネジメント '96	光栄	¥8,800
ハイオクタン	EAV	¥5,800
ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー〜	MIZUKI	¥5,800
My Best Friend〜s.t. アンドリュー女学生編〜	アトラス	¥6,800
パンツァードラグーン ツヴァイ	セガ	¥5,800
水戸黄門〜風雲再起〜	データイースト	¥5,800
空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	¥6,800
ウイニングポスト2	光栄	¥9,800
エアーマネジメント '96	光栄	¥8,800
誕生〜Debut〜PURE	シャロック	¥7,800
Vゴールサッカー '96	テクモ	¥6,800
ブルー シカゴ ブルース	NECホームエレクトロニクス	¥8,800
押し出しジントリック(CD-ROM)	ADK	¥4,800
スチームハーツ	ティジエイル	¥8,800
魔導物語	コンパイル	¥7,800
クマのプー太郎 宝さがし大人ゲームバトル	タカラ	¥3,980
魔眼 闘神伝	タカラ	¥4,500

3/23

ステーキウィナー G1完全制覇への道(CD-ROM) | ザウルス ¥7,800

3/28

ザ・キング・オブ・ファイターズ '96 | SNK ¥7,800

3/29

GTレーシング	イマジニア	¥10,800
美少女戦士セーラームーンSuperS〜全員参加!主役争奪戦〜	エンジェル	¥7,980
忍たま乱太郎2	カルチャーブレーン	¥7,800
美少女レスラー列伝 〜プリザードYuk!乱入!!〜	ケイエスエス	¥8,000

3/29

それいけエビス丸からくり選〜清見たての選!!〜	コナミ	¥5,800
SDガンダム NEXTエントランス	バンダイ	¥3,800 (予)
ドラゴンボールZ Hyper Dimension	バンダイ	¥7,800 (予)
新機軸戦記ガンダムW ENDLESS DUEL	バンダイ	¥7,500(予)
スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	ビューマン	¥8,000
スーパーフォーメーションサッカー96 ワールド'96	ビューマン	¥7,500
アンジェリック ヴォイス・ファンタジー	光栄	¥9,800
京東三連・MVP/Paradise(5人対3人)3社共同シミュレーション	日本テレネット	¥10,800
大戦略プレイヤーズスピリット	OZクラブ	¥7,800
グラディウス〜デラックスバック〜	コナミ	¥5,800
バズルボルト2	タイトー	¥5,800
NuPa〜めうば〜	トミー	¥4,800
アクチャーサッカー	ナグザット	¥5,800
キリングゾーン (仮称)	ナグザット	¥5,800
鉄拳2	ナムコ	¥5,800
機動戦士ガンダム Ver.2.0	バンダイ	¥6,800(予)
機動戦士ガンダム Ver.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800(予)
テトリスX	ビー・ビー・エス	¥5,800
あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800 (予)
Defcon5	マルチソフト	¥4,800
アンジェリック Special	光栄	¥7,800
三連志英伝	光栄	¥9,800(予)
信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800
ゲックス	BMGビクター	¥5,800
ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	¥5,800
くっすんおふふ・S	イマジニア	¥6,800
HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	¥5,800
グラディウス デラックスバック	コナミ	¥5,800
ドラゴンフォース	セガ	¥5,800
スナッチャー	コナミ	¥5,800
ビクトリーゴール '96	セガ	¥5,800
WORLDGOLF GOLF ~IN THE DOLBY DIGITAL~	ソフビ・エンターテインメント	¥5,800
テトリス-S (仮称)	ビー・ビー・エス	¥5,800
Defcon5	マルチソフト	¥5,800
麻雀同級生Special (成人向)	メイクソフトウェア	¥6,800
麻雀同級生Special プレミアムバック (成人向)	メイクソフトウェア	¥8,800
アンジェリック Special	光栄	¥7,800
三連志英伝	光栄	¥8,800
信長の野望 リターンズ	光栄	¥5,800
The Tower	オープンブック	¥6,800
Defcon5	マルチソフト	¥5,800
ミラークルム	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
スーパーリアル麻雀PV FX	ナグザット	価格未定
バーチャファイターMini	セガ	¥4,800
恒産セイントテール	セガ	¥4,800

4/5

真闘/バスロ必勝法! 山田伝説	サミー	¥6,900
ルドラの秘宝	スクウェア	¥8,000
2度あることはサンドアール	CSK総合研究所	¥5,800
せんきょせんぱい/ニブルミール (成人向)	キッド	¥5,800
鉄球〜TRUE PINBALL〜	イマジニア	¥5,800
アイドル雀士スーチャーバインII (成人向)	ジャレコ	¥7,800
GAME-WARE	ゼネラル・エンタテインメント	¥1,980
七つの秘蔵	光栄	¥7,800 (予)
3x3 EYES〜魔眼公主〜S	日本クリエイト	¥7,300 (予)
アニメフリークFX Vol.3	NECホームエレクトロニクス	¥6,800

マルチメディアは、ここからはじまる。

家庭用通信カラオケ誕生

超スゴッ! カラオケストック 超ラクッ! カラオケ使用料 超ハヤッ! 1曲約35秒で送信

10,000曲以上 1曲わずか30円* 通話料 たったの10円**

*月間基本料1,500円

**曲によっては、通話料が10円以上かかる場合もあります。また、サービスエリア外からのアクセスは通常の通話料金とします。

情報サービスは現在1,000コンテンツ以上。1件10円。12月24日スタート予定のTVゲームサービスは1回50円。

いま X-55 を買うと
カラオケがもつと楽しくなる
オリジナルビデオ (VHS 80分)
“日本の四季”
をプレゼント!
1999年12月31日まで



家庭用マルチメディア通信カラオケ

X-55

本体標準価格 (税別)

64,800円

X DATA-NET STATION 多機能リモコン、高音質ダイナミックマイク付属

12月24日、TVゲームサービスいよいよスタート!

TVゲームの原点
「スペースインベーダー1995(仮称)」と
落ちものパズル
「クレオパトラ フォーチュン(仮称)」が
ご家庭でお楽しみいただけます。

毎月1~2タイトルをリリース

※専用のワイヤレスゲームパッドも12月発売予定。



お求めは、家電製品取扱店またはスーパー・百貨店の電器売場などで。
「X-55」を体験できるデモンストレーションも開催中!

販売元: 株式会社タイトー 通信サービス: 京セラ マルチメディア コーポレーション

●カラオケ等のサービスを受けるためには、Xデータネットサービスへの加入契約と月額基本料・使用料が必要です。●Xデータネットサービスご加入の申し込みには、20歳未満の方は親権者の同意が必要です。18歳未満の方(就労者は除く)はご加入の申し込みができません。●外国籍の方は、日本国内にお住まいで、預金口座をお持ちの方のみXデータネットサービスに加入ができます。●Xデータネットサービスは営業目的や法人等による申し込み及び利用はお断りいたします。●「X-55」とテレビの間にビデオデッキを接続したり、テレビデオに接続したときに、テレビの画像が乱れた場合には、「X-55」とテレビを直接接続するようにお願いいたします。

お問い合わせ及びカタログの請求は、Xデータネットお客様相談センターへ。
東京/03-5352-0755 大阪/06-445-0755

受付時間<年中無休>
10:00~21:00

スーパーゲーム マリオRPG の第2作 をつくるためのスーパーチームを 結成するにあたって、スーパースタッフを募集します。

まず、あらかじめおことわりしておきますが、残念ながら「未経験者」および「アルバイト採用希望者」のご応募は、今回、ご遠慮ください(どんなに未知の才能があっても、熱意や根性があっても、です)。

つくるゲームは、既に決定しています。スーパーファミコンで登場した「マリオRPG」の新作です。



NINTENDO 64 対応のゲームソフトになります。これより先は、新しいスーパーチームで、決めていくことになります。採用、即、実作業にはいるというわけで、かなりの実力と実績を持った方でない、と、難しいと考えています。応募していただきたい人材は、次の4つの職種の方々です。

1 プログラマー。 自分の能力を表現するにふさわしいもの(プログラムのソースリストまたはソースファイル等)を送ってください。応募作品のジャンルは問いません。

2 デザイナーおよびCGデザイナー。 自信のある作品を5点以内(使用媒体不問)を、
a) 作成環境 b) 作成期間を明記のうえ、ビデオテープか写真のかたちで送ってください。

3 ディレクター、プランナー。 基本的に、論文(長さは自由です)を提出していただきます。テーマは「ゲーム作りで大切なこと」です。さらに、自分の企画力をPRできるもの(企画書でも、作品でも)を添えて、送ってください。

4 サウンドデザイナー、コンポザー。 自信のある作品を5曲以内。作成環境と作成期間を明記して、デモテープにして送ってください。スコアやロムでなく、必ずカセットテープのかたちでお願いします。

募集の締切りは、1996年5月15日(消印有効)です。 応募資格は、20歳以上のゲームソフトの制作およびCGの制作経験者。勤務地は、京都、東京、山梨のいずれかご希望に応じます。また、就労条件については、任天堂本社規定を基礎にして、厚遇します。

応募に必要なもの。 ①履歴書(写真貼付) ②参加作品歴と、その業務歴(①作品名 ②各作品ごとの担当職種役割) ③自己分担の割合(パーセンテージで表記) ④作品(各職種によって提出形式が異なります) ※応募の秘密は厳守します。また、電話でのお問い合わせはお断りいたします。※書類審査の後に、面接の日時をご連絡いたしますので、確実な連絡先を記入してください。

応募書類・作品の宛先は、〒605 京都市東山区福福上高松町60番地 任天堂株式会社 人事本部



Nintendo®

なお、どの職種をご希望の方も、8ミリフィルム、旧型パソコンなどの特殊なメディア、および郵送の困難なものの応募は無効です。

チームで応募をして独立をお考えの方は、相談に応じますので、そのむね明記のうえ代表者名で応募してください。

